プレイステーション™
必勝法スペシャル

メタルスラッグ 公式ガイドブック

PlayStation™

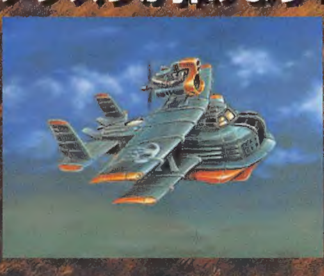
METAL SLUG™



スペシャル
インタビュー
冨永みーなさん
ソフィア教官役

気がつけば メタスラ。

ハイスコアを狙うための㊙テクニックから
思わず見過ごしてしまいそうな小ネタや設定資料集まで
メタスラが弾けます！





プレイステーション必勝法スペシャル

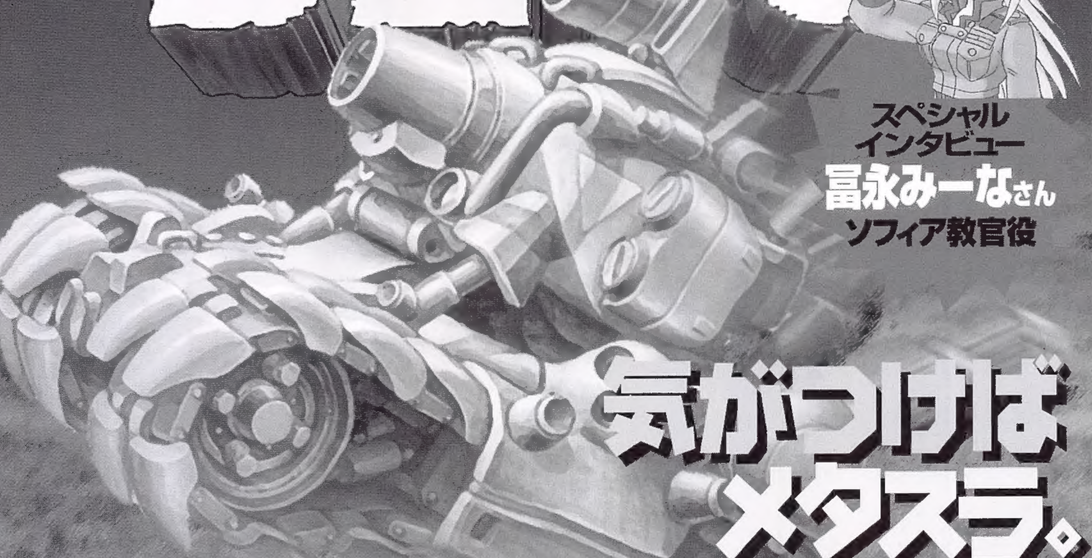
メタルスラッグ公式ガイドブック

PlayStation™

METAL SLUG™

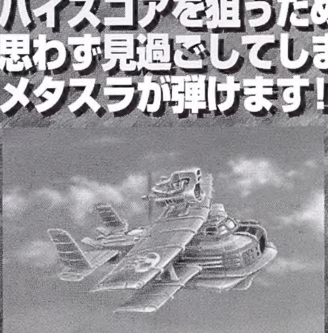


スペシャルインタビュー
冨永みーなさん
ソフィア教官役

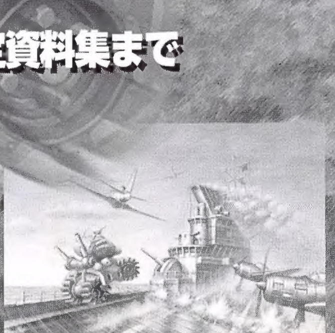


気がつけばメタスラ。

ハイスコアを狙うための㊙テクニックから
思わず見過ごしてしまいそうな小ネタや設定資料集まで
メタスラが弾けます!







METAL SLUG™

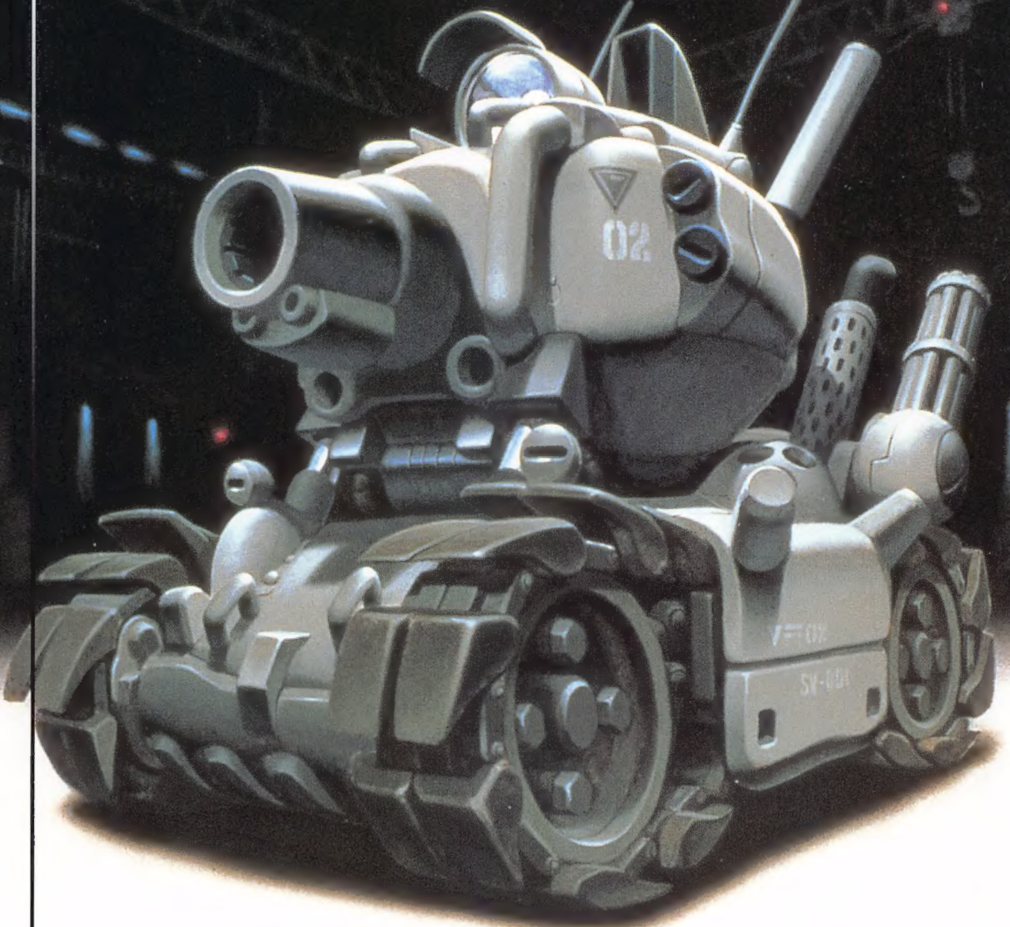
公式ガイドブック



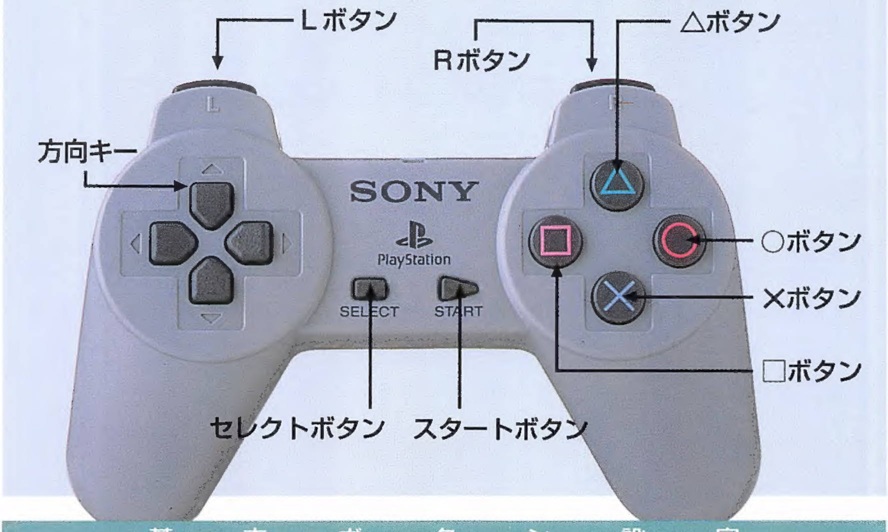
CONTENTS

STORY 【物語】

20XX年、軍事クーデターが勃発！　首謀者の名はドナルド・モーデン元帥。
反乱軍の電光石火の侵略によって、世界の主要都市はわずか170時間で陥落した。
一方、敗れ去った正規軍は、生き残った兵士たちでレジスタンスを結成。だが、
その秘密工場が発覚し、またもモーデン元帥の奇襲を受けてしまう。応戦もむな
しく敗れ去るレジスタンス。さらに開発中だった万能戦車「メタルスラッグ」を
奪われてしまうのだった……。そこで正規軍は特殊工作部隊に指令を下した。
「少人数で敵拠点を破壊し、奪われたメタルスラッグを奪還もしくは破壊せよ」



コントローラの説明

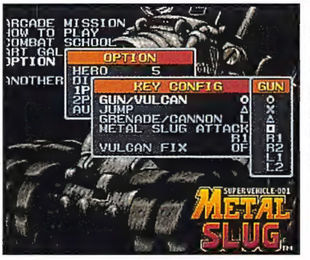


基本ボタン設定	
操作	アクション
スタートボタン	ゲームスタート／途中参加／コンティニュー／ポーズ
セレクトボタン	○・×・□ボタンと同時押しでオープニングデモに戻る
方向キー	キャラクター・戦車の移動・しゃがみ・射撃方向の指定など
○ボタン	手榴弾投げ・キャノン砲発射／決定（ウィンドウを開く）
×ボタン	ジャンプ／キャンセル（ウィンドウを閉じる）
□ボタン	ガン射撃・バルカン砲発射
△ボタン	基本設定では使用しません
L・Rボタン	基本設定では使用しません

操作設定の変更

KEY CONFIG

オプションの「KEY CONFIG」でコントローラの操作設定の変更が可能。１Ｐ、２Ｐそれぞれのコントローラごとに設定変更したい操作項目→使いたいボタンの順に選んでいけばOKだ。



設定変更が終了したら×ボタンでウィンドウを閉じる

MARCO ROSSI

マルコ・ロッシ

MARCHRIUS DENNIS ROSSI

P R O F I L E

国籍	▶アメリカ・アイダホ州
職業	▶正規軍PF隊少尉
誕生日	▶2005年4月13日
年齢	▶23さい
身長	▶180センチ
体重	▶75キロ
血液型	▶A型
趣味	▶コンピュータプログラミング
好きな食べ物	▶チャイニーズヌードル
大切な物	▶趣味に没頭できる時間
特技	▶コンピュータプログラムの処理速度の暗算、地下鉄乗り過ごし、酔拳のマネ
口ぐせ	▶ヒマがあったらソースを読め



1P側キャラクター

特殊部隊の腕利きエージェントで趣味がコンピュータというインテリ。彼が遊びで作ったウィルスプログラムが原因で核ミサイルが発射しかける、という事件を起こしたがこれは一生語られることのない秘密。

モーデン元帥のクーデター勃発以前は、正規軍特殊部隊の若きリーダーで、クーデター後はレジスタンスに加わり、生き残った兵士を集めてPF隊を再結成する。

TARMA ROVING

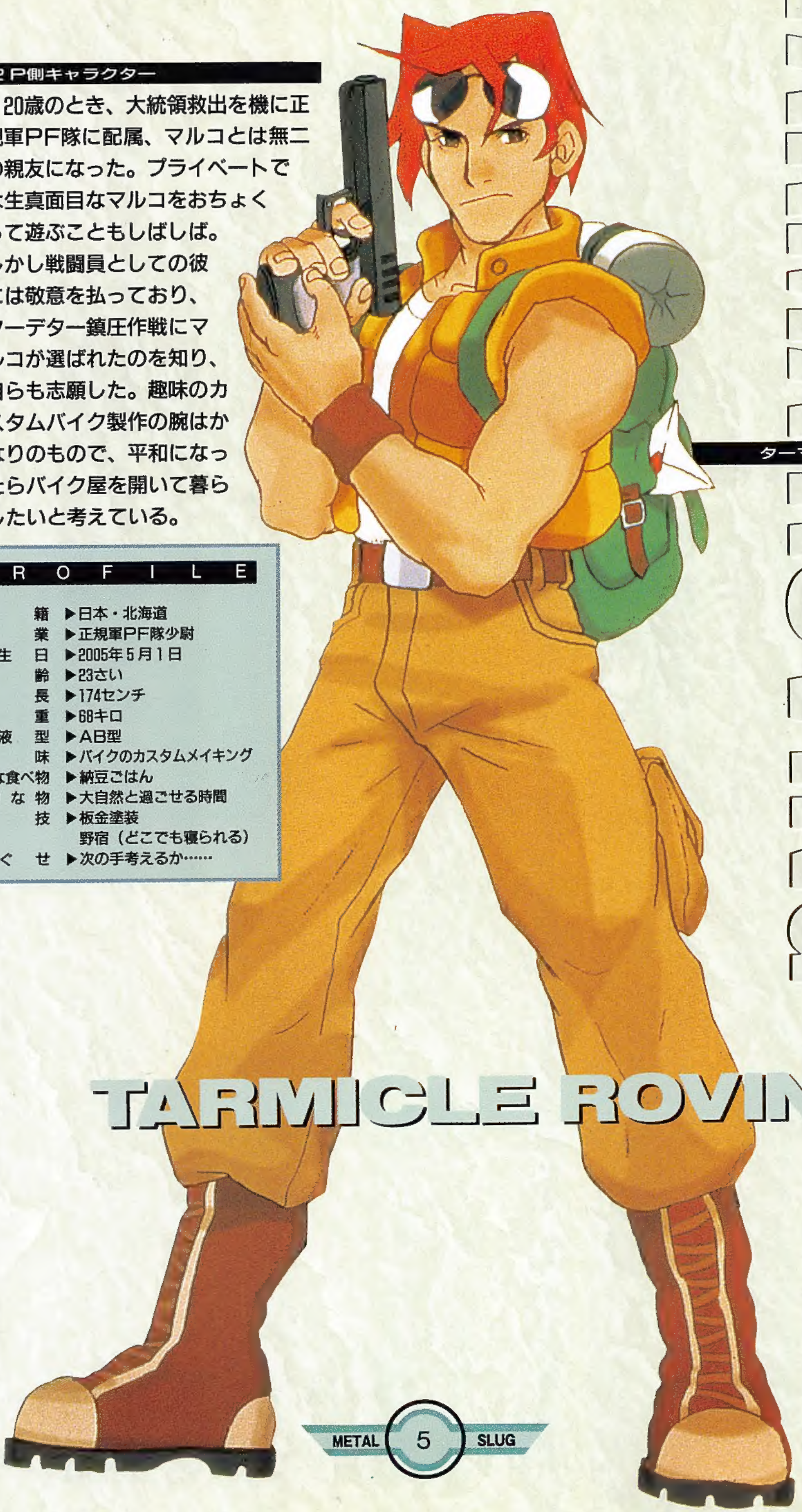
ターマ・ロビング

2P側キャラクター

20歳のとき、大統領救出を機に正規軍PF隊に配属、マルコとは無二の親友になった。プライベートでは生真面目なマルコをおちょくって遊ぶこともしばしば。しかし戦闘員としての彼には敬意を払っており、クーデター鎮圧作戦にマルコが選ばれたのを知り、自らも志願した。趣味のカスタムバイク製作の腕はかなりのもので、平和になったらバイク屋を開いて暮らしたいと考えている。

P R O F I L E

国籍	▶日本・北海道
職業	▶正規軍PF隊少尉
誕生日	▶2005年5月1日
年齢	▶23さい
身長	▶174センチ
体重	▶68キロ
血液型	▶AB型
趣味	▶バイクのカスタムメイキング
好きな食べ物	▶納豆ごはん
大切な物	▶大自然と過ごせる時間
特技	▶板金塗装 野宿（どこでも寝られる）
口ぐせ	▶次の手考えるか……



TARMICLE ROVING Ⅲ

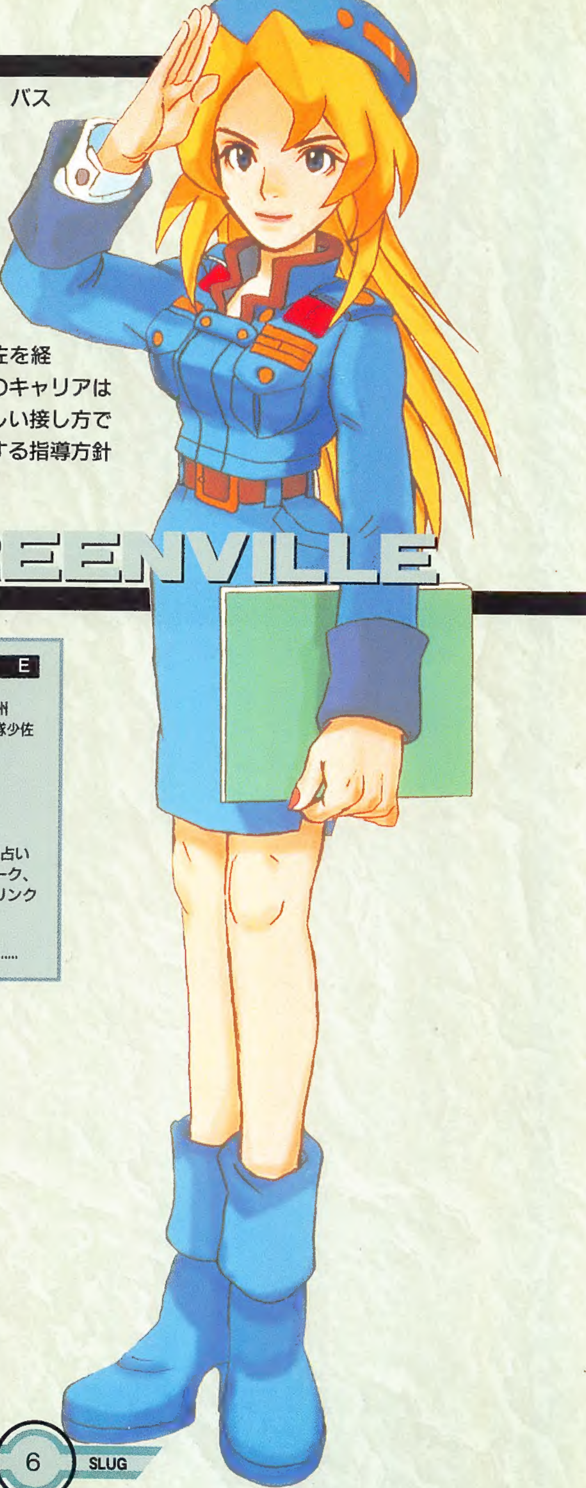
SOPHIA GREENVILLE

コンバットスクール教官

ジュニアハイスクール時代、バスケットに情熱を燃やし、弱小バスケ部を地区大会準優勝へ導いた経歴を持つ。入隊後は正規軍隠密諜報部隊で最前線に立つことを望むが父親の猛反対にあい、これを断念。コンバットスクールの教官補佐を経て、教官に。指導教官としてのキャリアはまだ3年だが、厳しくもやさしい接し方で生徒のやる気を引き出そうとする指導方針は高く評価されている。

SOPHIA GREENVILLE

ソフィア・グリーンヴィル教官



PROFILE

国籍	▶アメリカ・ミネソタ州
職業	▶正規軍戦術戦闘教科連隊少佐
誕生日	▶2000年8月16日
年齢	▶28さい
身長・体重	▶168センチ・50キロ
スリーサイズ	▶B82・W57・H90
血液型	▶O型
趣味	▶サイクリング、水泳、星占い
好きな食べ物	▶ポトフ、コーンフレーク、運動後のスポーツドリンク
大切な物	▶健康な体
特技	▶スポーツ万能
口ぐせ	▶あなたの星座を当ててみせるわ……

PROFILE

国籍	▶カナダ・ニューブランズウィック州
職業	▶モーデン革命軍最高司令官（元正規軍元帥）
誕生日	▶1973年1月24日
年齢	▶55さい
身長	▶192センチ
体重	▶113キロ
血液型	▶AB型
趣味	▶狩猟、ログハウス建築
好きな食べ物	▶サーモンクリームスパゲティ、オールドパー、就寝前のたばこ
好きな事	▶物事を一から始めて極める
嫌いな物	▶無神経な人間、客観性のない人間、野心のない人間
特技	▶射撃、ウッドカービング
口ぐせ	▶無神経はすべての悪の根源だ

クーデター首謀者

特待生待遇で大学院卒業後、正規軍海兵隊に入隊、正規軍情報局戦術司令長官、極東守備隊司令長官を歴任ののち元帥位についた。

非人道的な作戦行動で知られる反逆軍だが、彼自身は繊細で気配りの行き届いた人物で部下たちの信頼も厚い。家庭においても良き父、良き夫だったが、2023年のセントラルデパート爆破テロで妻と娘を失う。この事件がクーデター計画へ至る動機の一因と思われる。

あだ名の〝デビルリバース〟はクーデター勃発を報告する米大統領が「彼は悪魔の生まれ変わり」と言ったことからついたもの。

DONALD "DEVIL REBIRTH" MORDEN

デビルリバース・モーデン元帥



DONALD MORDEN

主人公たちのアクション



撃つ！跳ぶ！投げる！斬る！などユニークで多彩なアクション

移動・攻撃・回避といったゲームに直接関係するアクションから「無線で通信」「崖から落ちそうになる」など意味不明(?)なアクションまでいろいろ。

とにかく芸の細かい、主人公たちの動きから、目が離せないぞ！



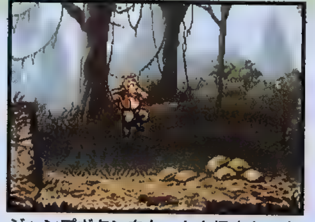
落ちそうなくらい崖に近づくと、このアクションが見られる。特別な意味があるわけではないが、一度試してみるといいだろう！

ACTION1 ジャンプ ——JUMP——

とにかく利用価値の高いアクション とくに下撃ちは必須テクニックだ！

敵弾を跳び越えたり、跳び移ったりと、その用途はさまざま。状況に応じて使い分けていこう。

また、下にガンを撃ちたいときは、ジャンプ中に方向キーの下と攻撃ボタンを押せばOK。ぜひ覚えておきたいアクションだ。



ジャンプボタンをちょんと押すと、小ジャンプができる。覚えておこう

ACTION2 しゃがむ ——CROUCH——

主に敵の攻撃をかわすアクション しゃがみながらガンも撃てる！

高めの敵の弾はこのアクションでかわすことができる。さらに、しゃがんだままガンを撃ったり、ナイフで斬りつけることも可能。

また、方向キーをななめ下に入れることで、しゃがんだまま移動することができるのだ。



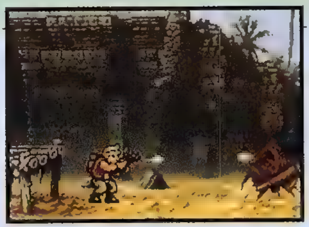
戦車の砲弾はしゃがんでいれば、このように避けることも……

ACTION3 撃つ —SHOT—

構えたガンで攻撃するアクション いろいろな体勢から撃てるぞ！

持っているガンを発射し、敵を攻撃することができる。ボタンを連打すれば、それだけ連射も可能だ。

方向キーと組み合わせることによって、発射方向は上下左右いろいろ（ヘビーマシンガンは360度）。もちろんジャンプ中にも撃てるぞ。



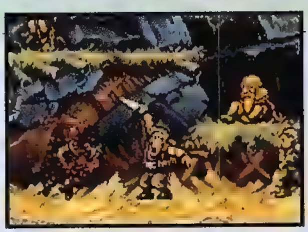
もっともたくさん利用するアクション。通常ガンは連射がモノをいう

ACTION4 斬る —SLASH—

ナイフで攻撃するアクション ガン攻撃よりも威力は上だ!!

敵兵に密着して攻撃ボタンを押すと、自動的にナイフ攻撃を行う。威力的には通常ガンよりも高い。

それほど意識して使う必要はない。だが、あえてこの攻撃を多用するようになったら、もうキミは禁断の快感のとりこに……。



パワーアップガンを温存したいときは、わざと接近攻撃を挑むのもいい

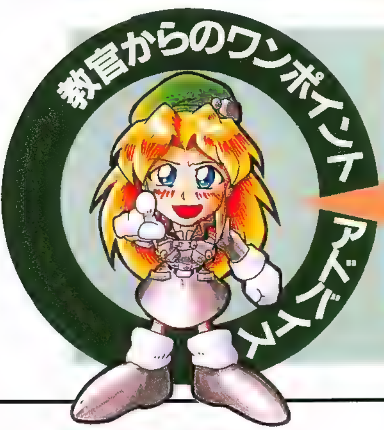
ACTION5 投げる —THROW—

手榴弾を投げるアクション 堅い敵に使いたい！

○ボタンを押すことで、手榴弾を投げることができる。直撃した敵はもちろん、その爆風で周囲の敵も倒せる。すさまじい破壊力を誇るが、使用回数に制限がある。できれば堅い戦車やボス戦のときまで温存したい武器だ。



手榴弾の爆風はかなり上まで舞い上がる。これを利用しない手はないぞ



アクションが多彩なのは、主人公たちだけじゃないわ。敵の動きもよく見ると芸が細かいのよ。今度プレイするときは要チェックね！



ミッション3でビルを破壊したときに飛んでくる兵士。この表情にも注目！

奪われた新型万能タンク！

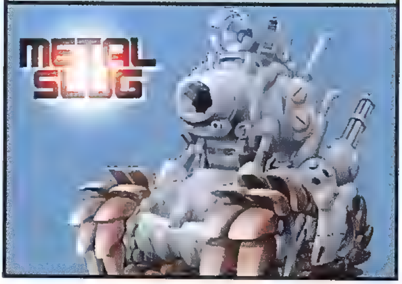
メタルスラッグのアクション

メタルスラッグとは!?

クーデターによって一時撤退を余儀なくされた正規軍が極秘に開発した戦車。徹底した小型・軽量化をめざして設計され、抜群の運動性を誇っている。武装は短射程のキャノン砲とバルカン砲のみ。

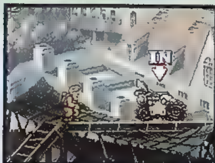
８輌の試作車が製造されたが、現在反逆軍の手に渡っている。

SV-001 METAL SLUG

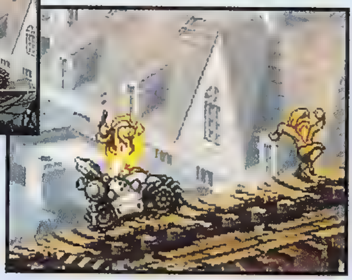


乗車と降車

各ミッション中には、必ずメタルスラッグが配置されている。これに乗り込むには車体に向かってジャンプすればOK。逆に、降りるときは方向キーの下＋×ボタンだ。ちなみに降車時のジャンプ中は無敵なので、覚えておこう。



「IN」の文字に注目。これがメタスラだ！



一度降車した後のメタスラに、再び乗りこむこともできる

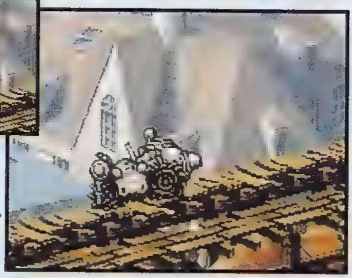
ジャンプとしゃがみ

メタスラは戦車ながら、プレイヤー同様の動きが可能。しゃがんだり、ジャンプすることもできるのだ。

その操作系統は主人公のときとまったく一緒。まるで生きているかのような動きは、メタスラファン必見だぞ。



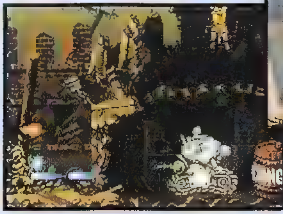
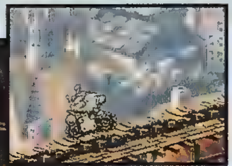
これがメタスラジャンプ。やや動きは遅い



メタスラがしゃがむと、このようになる。砲台が前に沈み込む

バルカン砲

パワーアップガンのヘビーマシンガンと同様の弾を発射する。360度攻撃が可能で、死角はまったくないぞ。ただし、砲台の動かし方には、少々慣れが必要だ。

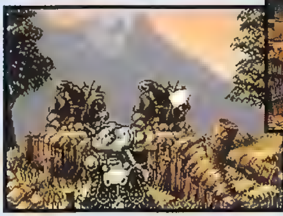



弾切れの心配はない。後ろの敵兵もこの通り。簡単に一掃できる

キャノン砲

強力な主砲を発射する。砲弾は放物線を描いて飛ぶが、射程は短い。手榴弾同様、爆風にもダメージ効果がある。

ただし、メタスラの前方にしか撃てないのが弱点。



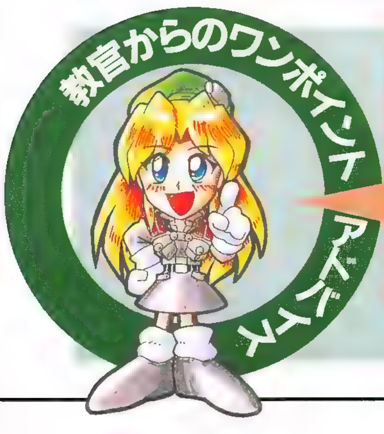

弾数制限があるので注意。ジャンプして撃った方が若干、飛距離は伸びる

メタスラアタック

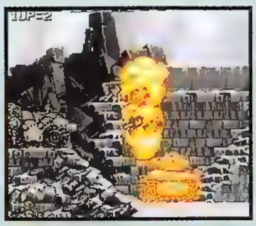
乗車中に□ボタンと×ボタンの同時押しでメタスラアタックが発動。戦車を前方に向かって突撃させ、大爆発をおこす最終手段だ。これで画面内の敵兵は一掃されるぞ。




主人公は当然脱出する。1台につき1回しか使えない究極の技だ



メタルスラッグに乗っているときでも手榴弾は使えるのよ。やり方はカンタン。しゃがみながら、○ボタンを押すだけ。キミは知ってた⁉



メタスラに乗りながら手榴弾を発射。結構使えるテクニックなので、ぜひ覚えておくように

RESCUE PRISONER

捕虜の救出



ミッションのいたる所に捕虜たちがいる！

各ミッションのマップ上には、敵に捕らえられて捕虜となった味方が拘束されている。これを解放し、救助してあげよう。

捕虜を救助しておけば、ミッションクリア時にボーナス得点が得られる。さらに10人以上の捕虜を助けておくと100000点のスペシャルボーナスが加算。

ちなみにミスすると助けた捕虜はゼロに戻ってしまうので注意。

捕虜を助ければイイことあるかも……

ガンで撃ったり、ナイフで斬れば解放できるぞ！

捕虜を助けるメリットは、何もクリア時のボーナス得点だけではない。捕虜は助けられると、何からのアイテムをくれるのだ。

出してくれるアイテムは「得点アイテム」「パワーアップガン」「補給アイテム」のうちのどれかひとつ。

捕虜を見つけたら、できる限り救助していこう。

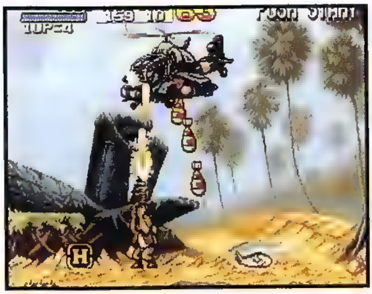


POWER UP GUN

パワーアップガンの入手

通常のガンよりも格段に強力な武器

主人公の攻撃力を増大させる、パワーアップガンは全部で４種類。アイテムとして手に入る。それぞれ弾数制限があるので、左上のARMSの数に注意しておこう。



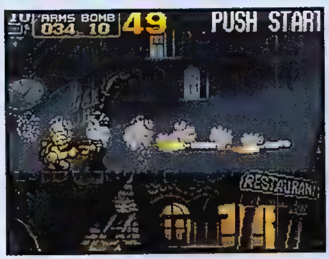
アルファベットがついた四角いアイテムがパワーアップガン。それぞれ武器名の頭文字がついている

ヘビーマシンガン
HEAVY MACHINE GUN



連射が可能な機関銃。一発の攻撃力は10。初期弾数は200発

ロケットランチャー
ROCKET LAUNCHER



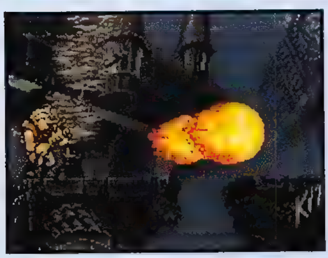
ミサイルを発射。一発の攻撃力は50。初期弾数は30発

ショットガン
SHOT GUN



射程は短いが威力は最強。攻撃力は200。初期弾数は30発

フレイムショット
FLAME SHOT



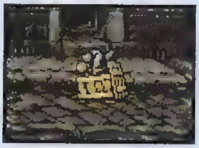
対人用の火炎放射器。攻撃力は10。初期弾数は30発

その他のアイテム OTHER ITEMS

補給アイテム▶SUPPLY ITEM

弾補給

弾の補給アイテムには2種類ある。「手榴弾・キャノン弾補給」と「パワーアップガン弾丸補給」だ。特に手榴弾は多くあるにこしたことはない。見かけたら即ゲットしておこう！



キャノン&手榴弾



パワーアップガン

メタスラ エネルギー補給

メタルスラッグの体力を一目盛り分回復するアイテム。それほど頻繁に出現するアイテムではない。

ちなみにこのアイテムはメタスラに乗っていない状態で取ると、単なる得点アイテムだ。



得点アイテム▶BONUS ITEM

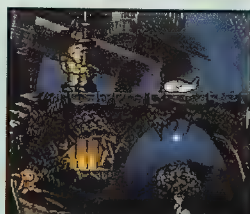
とにかくさまざまな種類がある、得点アイテム。その得点も多種多様で、0点～50000点まである。同じアイテムでも得点だけ異なることがあるので、出現アイテムは確実に取っていくことが重要だ。







アイテムの最高点は50000点。だけど、これらの高得点アイテムは取りにくい所か、取るのに工夫が必要な所にあるわよ。ぜひ探してみてね！



崩れる橋の上にアイテムが出現。これはもしや、高得点アイテムなのでは……!!

MISSION CAPSULE

1から6までの各ミッションを攻略！ また、隠れ捕虜、メタスラ位置などはマップ上で完全紹介だ!!



MISSION 1

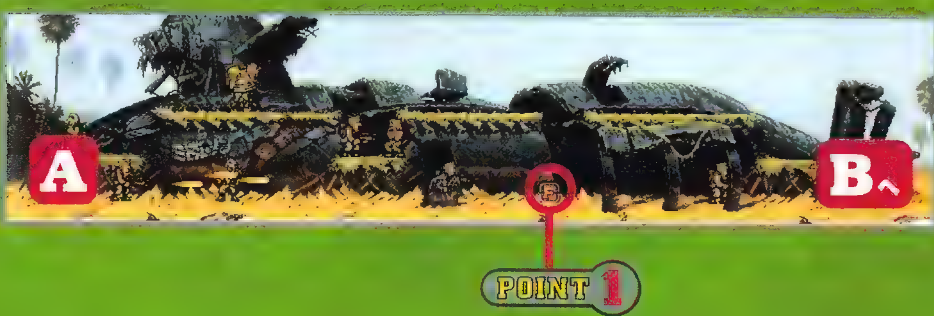
ABSOLUTE THICK FOREST

絶対密林帯

On Villeneuve Mt.System

START!!






B
C
POINT 2


IN
C
D
METAL SLUG


BOSS
?
?
D
POINT 3

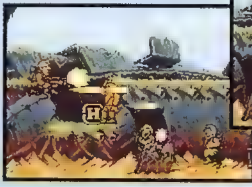
MISSION 1 攻略

ポイントアドバイス

POINT ADVICE

POINT1 パワーアップガンは同じ種類を取り続けよう

ミッションスタート直後、ヘビーマシンガンが手に入る。この後出現する捕虜もヘビーマシンガンをくれるので、弾薬を増やしておこう。途中に落ちているフレイムショットは取らない方がいい。



同じ種類のガンを取っていいくと、弾薬がアップ！



この面では、フレイムショットは必要なし

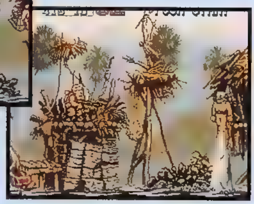
POINT2 ゲリラ兵のミサイルに要注意！

中ボスのヘリを倒すと、水源地帯に突入。ここでは、ゲリラ兵がやっかいな相手だ。

突然、水中から真上にジャンプし、いきなりミサイルを飛ばしてくるぞ。ちなみに、このミサイルは破壊不可能だ。



いきなり水中から飛び出す、ゲリラ兵



こちらと軸が合うとミサイルを飛ばしてくる

POINT3 戦車と戦うときのポイント

ミッション終盤には戦車が登場。だが、こちらもメタスラに乗っていれば恐れることはない。敵戦車にピッタリ密着すると、敵の砲撃は決して当たらないのだ。

メタスラに乗っていないときは、無視して先を急ぐのがベスト。



このように敵戦車に密着すればこちらの攻撃しか当たらない

ここも要チェック



部屋の中からアイテムを持った兵士が

ふたつめの家屋の中には、アイテム（ボム）を持った兵士が潜んでいる。家屋を壊す際は慎重に。



隠れている捕虜も忘れずに救出しておこう!

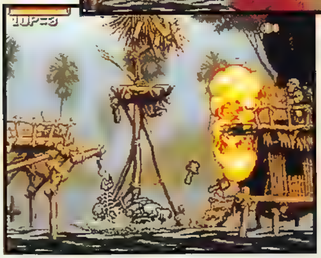
戦車を倒した後のこのあたり（右の写真参照）で、上に向かって弾を数発撃つと隠れ捕虜の4人が落下してくる。忘れずに救出してあげよう。



メタスラ活用テクニック！

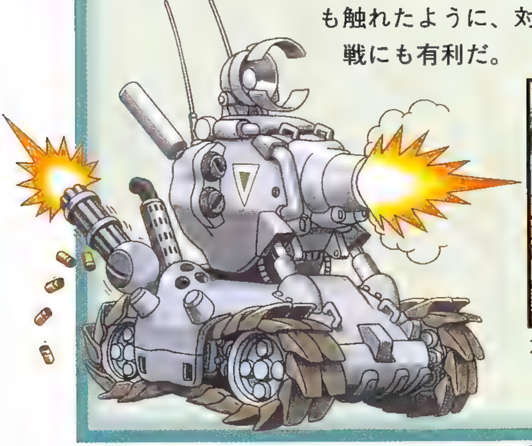
このミッションで登場するメタルスラッグ（以後メタスラに略）は1機のみ。パワーアップガンの弾を温存するためにも、乗った方がいいだろう。また、POINT 3 でも触れたように、対戦車戦にも有利だ。





メタスラのバルカン砲は無限に撃てる。ぜひ利用したい

方向キー↓＋○でメタスラに乗りながら、手榴弾を投げることもできるぞ

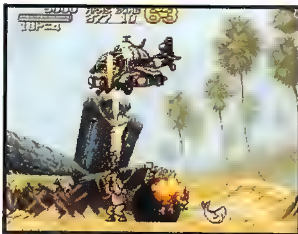


中ボス戦 武装ヘリ R・ショーブ 攻略

攻撃パターン＆攻略法

攻撃自体は単純。上空から地上に向けて、爆弾を降らしてくるだけだ。

攻略法としても、上に向けてひたすらガンを連射するのみ。ちなみに、このミッションでは２機登場する。



ヘビーマシンガンがあれば、楽勝の相手だ！



２機目のヘリは、右の建物を破壊すると、なぜか飛び去ってしまう

解　説

反逆軍が対戦車目的で開発した、単座の戦闘爆撃ヘリコプター。驚異的な爆撃能力を持つが、それに見合う出力が維持できず、機動性に不安を残している

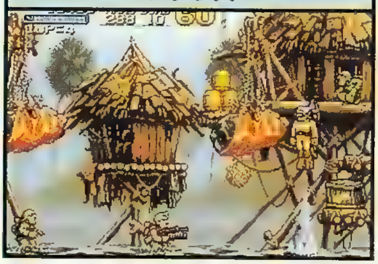


注意すべきザコ敵たち

ミッション１でやっかいなザコは２種類。POINT２で触れたゲリラ兵と岩落とし兵だ。

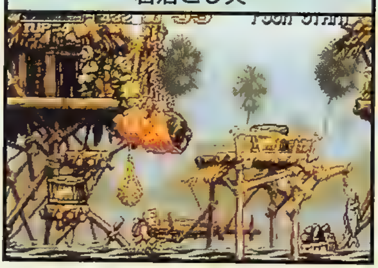
岩落とし兵は文字通り、建物に縛ってある巨岩を落下させてくる。落とされる前に兵を倒しておこう。

ゲリラ兵



水面から飛び出した瞬間に倒してしまうのが理想的。ミサイルを撃たれたら跳んでかわそう

岩落とし兵

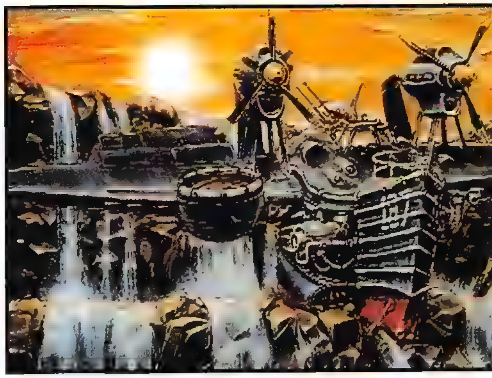


岩の下を通るときは要注意。先にこちらでロープを切って、岩を落としてしまうのも手だ

BOSS 高津770式爆撃機残骸要塞 てつゆき 攻略

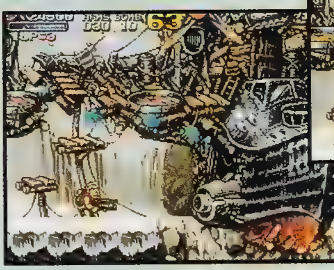
前大戦時に「難攻不落の空の城」「地獄の蛾（ヘルギガント）」などと呼ばれて恐れられた、高津重工製の巨人機「高津770式爆撃機」。

このミッション1に登場するのは、2020年の7月にビルヌーブ山系で消息を絶った旧正規軍第三特別巡視隊所属の機体が不時着したものではないか、と言われている。なお、この機体のニックネームは「セーラータイタン」であった。



下部の砲台がてつゆきの弱点。そこに攻撃をたたき込むのだ！

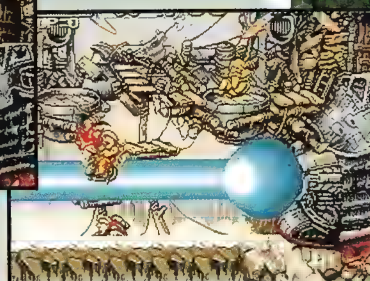
攻撃パターン



3発のエネルギー系の弾を発射。放物線を描いて飛んでくる



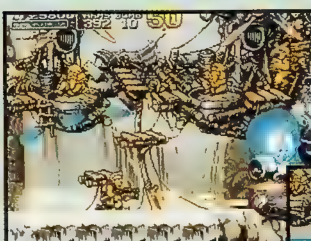
▲地を這うエネルギー弾を発射。スピードは速くない



▶極太のビーム砲を発射。味方すら巻き添えに!!

攻略法

3発の弾を前後の移動で避け、砲台に攻撃を集中させればOK。また、地面を這うように飛ぶエネルギー弾はジャンプ、巨大なビーム砲はしゃがんで、それぞれ避けよう。手榴弾を使えば、早く倒せる。



前後に弾を避けながら、弱点の砲台に攻撃を集中させよう



この巨大なビーム砲はしゃがんで避けるべし

MISSION 2

A WISH FOR A MORNING GLOW

朝焼けに賭けろ

In Ronbertburg City






B
C
POINT 2
IN
D
METAL SLUG
C
?
隠れ捕虜
POINT 3
BOSS
D

MISSION 2 攻略

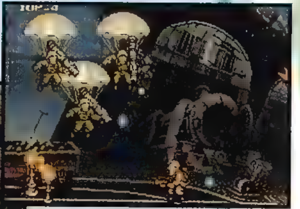
ポイントアドバイス

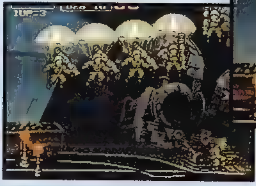
POINT ADVICE

POINT1 落下傘兵は右端から狙っていくのだ

上から降下してくる落下傘兵。この敵は全員バズーカを持っている。だが、実際に弾を撃ってくるのは右端の兵だけ。よって、この右端の兵を真っ先に倒そう。ただし、最後の3人の兵は例外だ。

この落下傘兵はいちばん右の兵だけが弾を撃ってくる

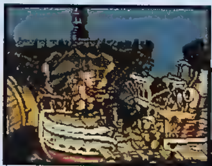




ただし最後の3人は全員撃ってくるので注意

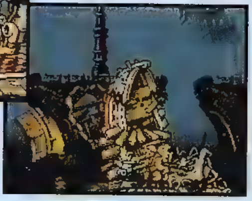
POINT2 直接船上に降りて、敵兵を一掃してしまおう

橋の下に現れる、兵士を乗せた船。これはプレイヤー自ら船に降りて攻撃するのがベスト。この戦法なら至近距離からナイフなどで敵を一掃、さらにパワーアップガンも難なく入手できる。



船の甲板に乗って戦えば、攻撃されずに撃沈させられる

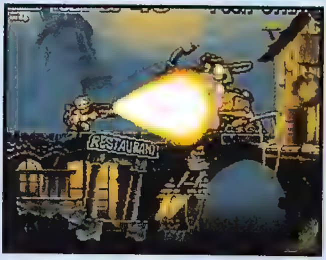
船の中心あたりで攻撃すれば、船が沈みかけても安心



POINT3 中ボス戦までショットガンは温存しよう

3隻目の船を破壊すると手に入るショットガン。このパワーアップガンがあれば、中ボスは楽勝だ。

そこで途中のザコは接近戦のナイフで倒し、ショットガンは戦車戦のみに使おう。中ボス戦用に15発くらい残れば十分だ。



この戦車にナイフ攻撃は無理。しゃがんでショットガンを撃て



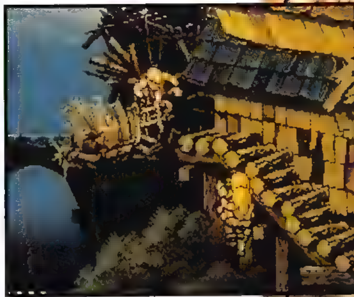
鉄道用信号機でボーナスポイント！

鉄道用信号機の下にあるハンドル。これを左から右に動かした後、さらに左に戻すとボーナス点だ。



隠れ捕虜の3人は確実に救出しておくこと

戦車を倒した後のこの位置(右の写真参照)に隠れ捕虜がいる。ジャンプして下方向に撃つことで茂みの中から現れるぞ。必ず救出しておこう。



メタスラ活用テクニック！

このミッションのメタスラは、中ボスを倒した直後に入手できる。このあたりには、多数の兵士と戦闘機が登場するので、メタスラのバルカン砲をフル活用させるといい。また、ボス戦もメタスラがあるとかなり有利だ。







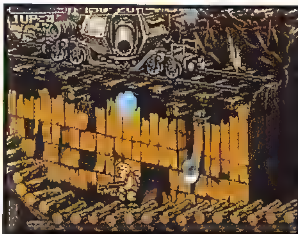
ハシゴを昇ってくる兵士は下に向けてバルカン砲を撃て！

メタスラに乗ったままボスまで行くことができれば、かなり有利に戦える

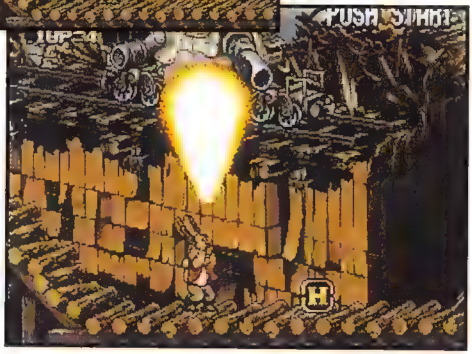
中ボス戦 屋根から砲台 ミニ・バタ 攻略

攻撃パターン＆攻略法

こちらの動きにあわせて左右に動きながら、丸い弾を放ってくる。弾のスピードは遅いが、あまり画面端に追いつめられると避けにくくなる。画面中央で小さく避けつつ、上を攻撃しよう。



この青い弾は画面中央付近で小さく避けるといい



ショットガンがあれば、弾が飛んでくる前に倒すことも可能！

解説

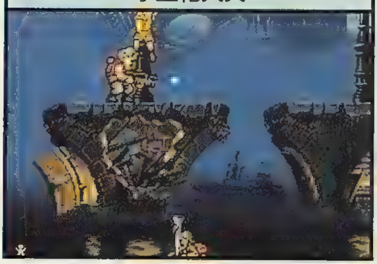
反逆軍がロンベルトブルグ市を制圧した後、外敵の侵入に備えて配備した砲台。台車には鉄道列車のモノが使われており、これに砲台が乗せられている



注意すべきザコ敵たち

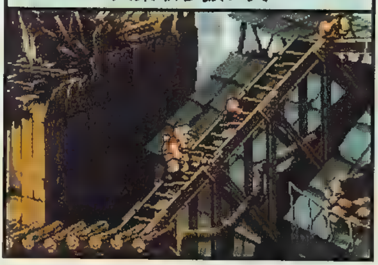
やっかいな敵として挙げられるのは、水上花火兵と火薬取り扱い兵。水上花火兵は下から橋を狙撃してくる。この攻撃で橋は崩れるので、落ちないように注意。火薬取り扱い兵は中ボス直後に出現。

水上花火兵



浮き輪で水面に浮かび、バズーカ砲弾を撃ち上げる。砲弾発射後は再び水中に消えてしまう

火薬取り扱い兵



転がり爆弾で攻撃してくる火薬取り扱い兵。タイミングよくジャンプして爆弾をかわそう

BOSS 開発途上大型機 ヘアバスター・リバーツ 攻略

反逆軍が旧型のレシプロ機を基に開発中だった大型爆撃機。スーサイド級ミサイル発射装置と目的に応じて交換可能な武装ポッドを装備している。

だが、あくまで開発中の機体。エンジンはジェット推進のモノに換装されていない。そのため、機動面に大きな不安を抱えている。

また、この機にモーデン元帥が搭乗しているというウワサがある。



攻撃力に優れた大型爆撃機。ただし、その動きは遅い

攻撃パターン



大型のミサイルを発射。飛び方には数パターンある



▲地面でバウンドする多数の爆弾をばらまいてくる

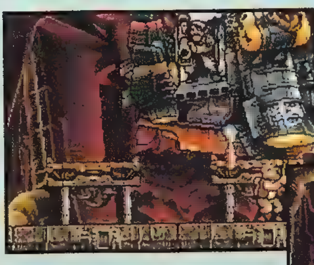


▶モーデンが下向きにミサイルを発射。最後の攻撃だ

攻略法

巨大なミサイルは横から飛んでくるモノだけ、ジャンプでかわそう。上からの攻撃は、荷台が上がったところをうまく盾にするといい。

メタスラに乗っているなら、キャノンを中心に攻撃しよう。



上からの攻撃は、このように荷台を盾にしよう。その隙に攻撃だ



手榴弾の爆風でも攻撃が可能。有効に使おう

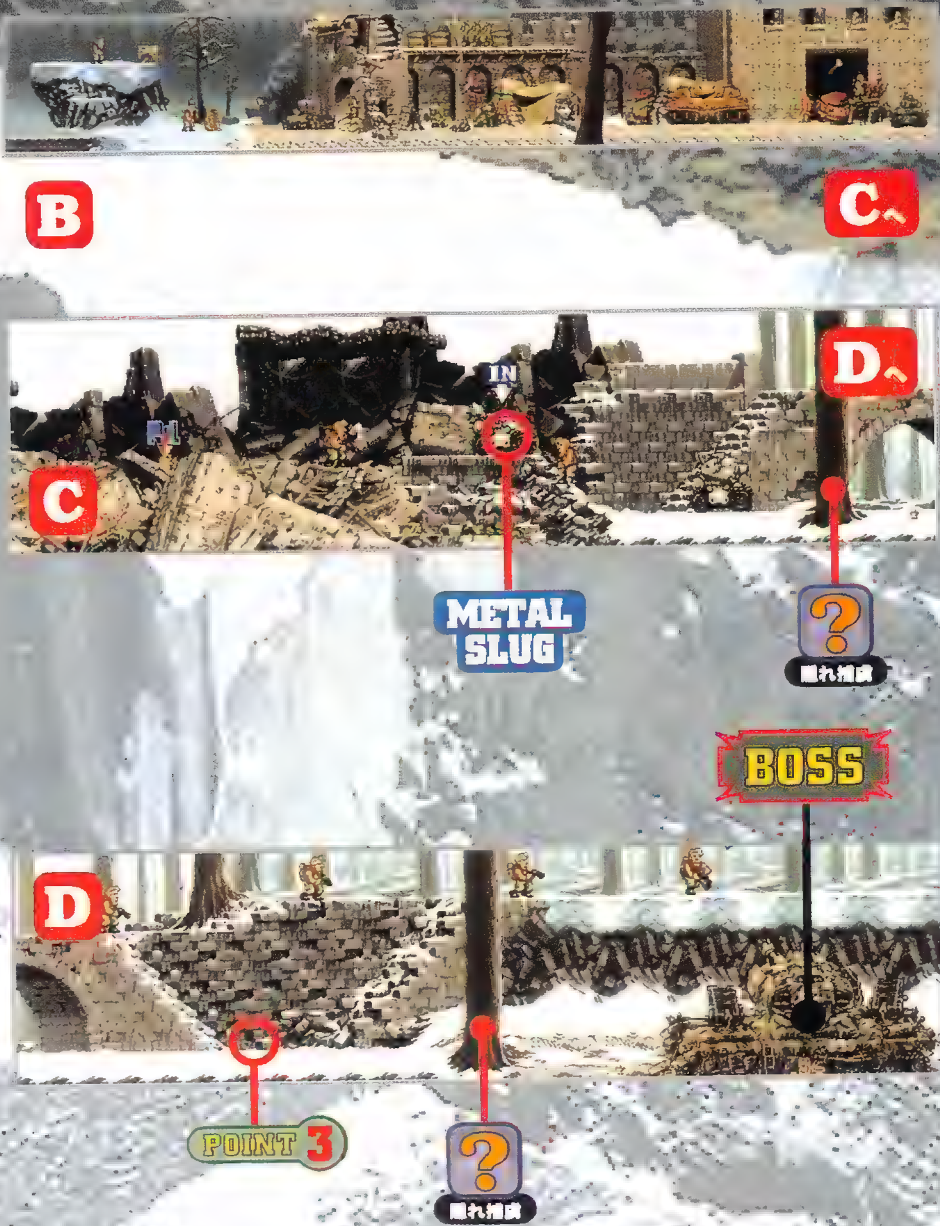
MISSION 3

IRON CAVALRYMEN IN HELL

地獄の鉄騎兵

In Karthehirt Valley




B
Cへ
C
IN
Dへ
METAL SLUG
隠れ捕虜
BOSS
D
POINT 3
隠れ捕虜

MISSION 3 攻略

ポイントアドバイス POINT ADVICE

POINT1 ヘビーマシンガンのムダ撃ちは避けよう

開始直後にヘビーマシンガンが手に入る。だが、弾のムダ撃ちは禁物。極力兵士はナイフで倒していこう。

弾を使い切ると、この後に登場するヘリを倒すのに時間がかかってしまうぞ。



こんなザコはジャンプで接近し、ナイフの一撃で倒せ

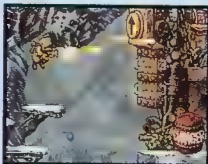


対ヘリ戦用にヘビーマシンガンを温存しよう

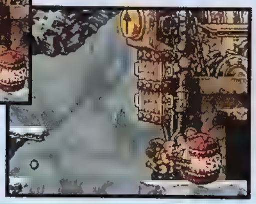
POINT2 閉じてゆく門を再び開くためには…

自動的に閉じてしまう門は、矢印のついたボタンを撃てば少しずつ開いていく。

そこで、門がある程度開いたら、そこから門の中に飛び込んでしまうと非常に楽。あとは樽を破壊すればOKだ。



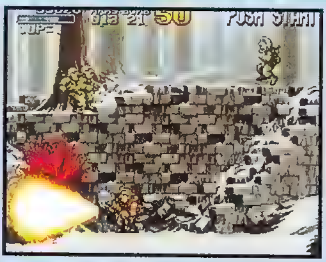
矢印ボタンを撃って、門をある程度開いておいて……



一気にジャンプで門の中に侵入するのだ！

POINT3 大勢の敵を一気に出現させないように！

このあたり(MAP参照)を突き進むと、敵兵に加えて戦車まで出現する。そこで右の写真のあたりから、画面を少しずつスクロールさせてみよう。敵兵が出現したら、その場で一掃。それから先に進めば、戦車だけに専念できるぞ。



このくらいの位置から少しずつスクロールさせるのだ



アジト入り口の屋根にいる「ねこ」の取り方

屋根にある「ねこ」を取るには戦車を踏み台にして、窓枠にジャンプすればOK。¼の確率で高得点だ。



ランダムながら隠れ捕虜が出現！

このミッションの隠れ捕虜は確実に出現するわけではない。終盤に出てくる木を倒すことによって、ランダムで出現するのだ。



メタスラ活用テクニック！

終盤は敵戦車が多数出現する。そのためメタスラなしでは、かなり苦しいだろう。

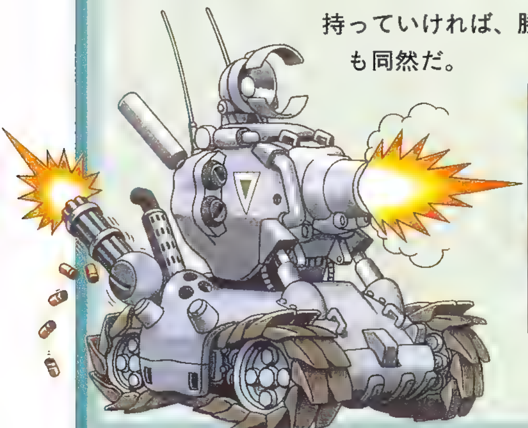
メタスラに乗ったら、キャノンを多用しながら進んでいこう。ボスまでメタスラを持っていければ、勝ったも同然だ。



兵士ごときにキャノンはもったいない。一気に踏み潰せ！



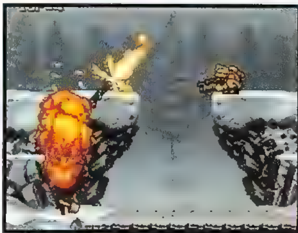
このミッションのボスは、メタスラのキャノンが非常に有効！



中ボス戦 アレン・オニール軍曹 攻略

攻撃パターン&攻略法

マシンガン連射、手榴弾、そして接近時はナイフを振り回して攻撃してくる。常に相手の頭上から下に向けて撃てば、こちらが攻撃されることはまずない。接近戦はこちらが不利だ。



敵登場後、タイミングよく手榴弾を投げれば当たるぞ

相手の頭上を常にキープするように戦えば、ノーミスで倒せるはず！



解　説

反逆軍陸上部に所属する、怪力無双の勇猛な兵士。正規軍の重要拠点だったケイトヒルトに単独突入し、これを制圧。この軍功で二等兵から軍曹に特進した



注意すべきザコ敵たち

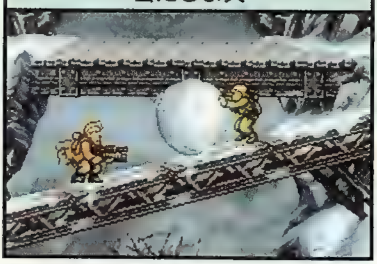
注意したいのは、雪だるま兵よりも火薬取り扱い兵の方。先を急いでジャンプすると、転がり爆弾が待っている。飛び移る前に倒しておくと安全だ。雪だるま兵は、ジャンプで避ければ問題はない。

火薬取り扱い兵



ここで強引にジャンプして近づくのは危険。その場でジャンプし、ガンで倒してしまおう

雪だるま兵

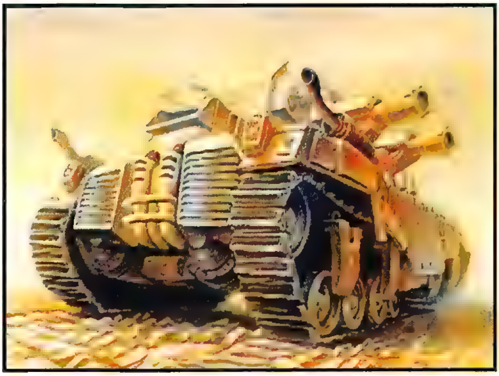


雪だるまを転がしながら、傾斜を下ってくる兵士たち。ジャンプしてかわすしかないぞ

BOSS 超弩級自走砲SDV-001 谷王 攻略

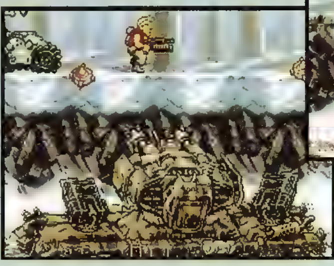
反逆軍が開発し、テスト中である広域掃討用の大型戦車。この戦車の主砲は新開発のアンドロー・キャノンが装備されている。この超兵器はケンイチ・安藤博士の唱えた「安藤の勘違いの法則」を応用利用したことに由来している。

また、迅速に地雷を敷設できるマインスロアーと対空バルカン砲も2基装備。その攻撃力は一台の戦車のモノとは思えないほどだ。

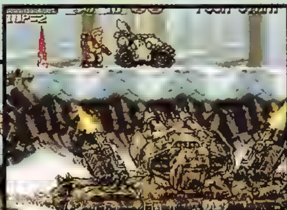


主砲の威力がすさまじい、巨大な戦車

攻撃パターン



地雷を射出。地雷が空中にある間は、当たり判定はない



▲バルカンを発射。地面の火柱に当たるとダメージ

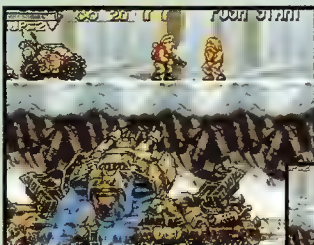


▶主砲を発射。発射のモーションは分かりやすい

攻略法

まず破壊しておきたいのは、左右の砲台。これは手榴弾、もしくはキャノンで攻撃だ。

また、主砲から青白いバックファイヤーが出たら発射の合図。急いで主砲の軸線から逃げるのだ。



主砲の後ろが青く光ったら、すぐ左右どちらかに逃げるのだ



手榴弾が豊富にあれば楽勝なのだが……

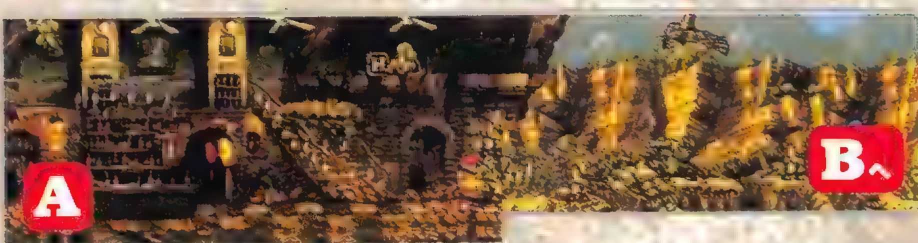
MISSION 4

DEATH VALLEY

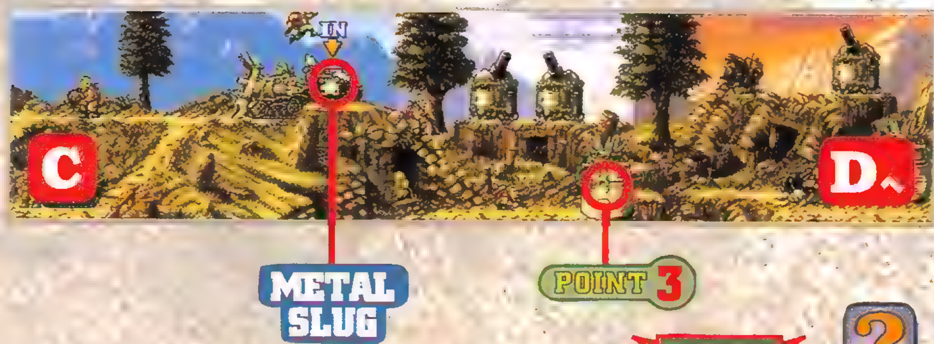
死の谷

On The Ridge 256






B
C
POINT 2


IN
C
D
METAL SLUG
POINT 3


BOSS
?
隠れ捕虜
D
?
隠れ捕虜

MISSION 4 攻略

ポイントアドバイス

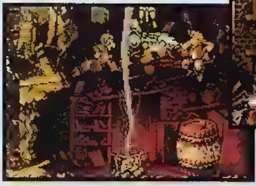
POINT ADVICE

POINT1　1機目のメタスラの入手方法とは

スタート直後にあるメタスラは、下の樽を先に破壊してしまうと入手不可能になる。メタスラに乗るときは、樽に乗って2階へジャンプすればいい。ついでに捕虜と得点アイテムもゲットしておこう。

メタスラを取るときは、この樽を足場にしてジャンプ



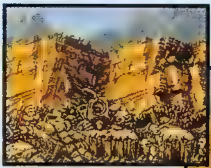


ここでメタスラに乗っておけば、かなり有利

POINT2　たこツボ兵は手榴弾で確実に仕留めていこう

死の谷の溝に潜んでいる、たこツボ兵。この敵は放っておくと手榴弾を投げつけてくるので、メタスラに乗っていてもかなりやっかいだ。

できれば手榴弾かメタスラのキャノンで倒していこう。



溝にスッポリ入っているので、通常ガンは敵に当たらない

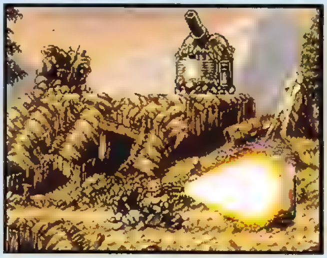


手榴弾で仕留めるのが、いちばん確実な方法

POINT3　トーチカは手榴弾を使ってでも速攻で破壊

トーチカの砲台の火力はかなりのモノ。できれば弾を撃たれる前に破壊してしまいたい。手っ取り早いのは手榴弾だ。

また、途中で手に入るショットガンを使えば楽に破壊できるようになる。そこまで我慢しよう。



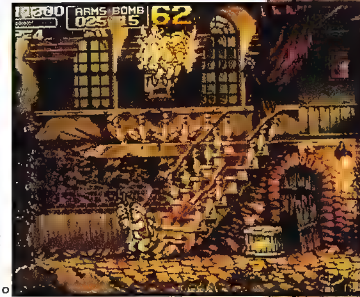
破壊するのは進行の妨げになるトーチカだけでいい

こんなトコロも要チェック



3人の隠れ捕虜の出現位置は序盤

3人の捕虜が隠れているのは、写真のこの地点。ここから上にガンを撃てば捕虜が降りてくるのだ。



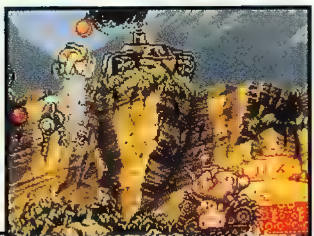
上のルートと下のルートで出現する敵が変化！

館の中は、1階と2階のどちらのルートでも進むことができる。ただし、2階はバズーカ兵、1階はタンク破壊工作兵と、出現する兵士が異なる。

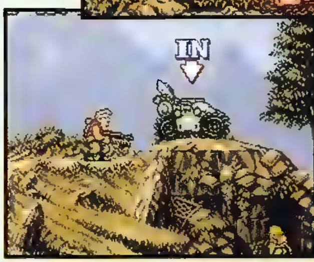


メタスラ活用テクニック！

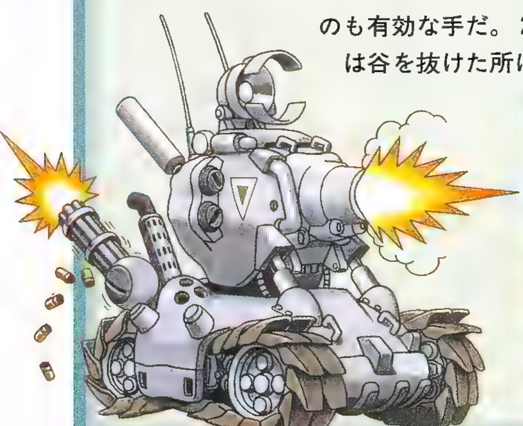
このミッションにはメタスラが2機登場する。そこで1機目のメタスラは途中で放棄してもいいだろう。ある程度ダメージを受けたら、メタスラアタックさせてしまうのも有効な手だ。2機目は谷を抜けた所にある。



メタスラアタックを仕掛けるなら、このあたりがベスト！



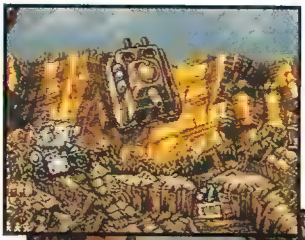
すぐに2機目のメタスラが入手できるので心配はいらない



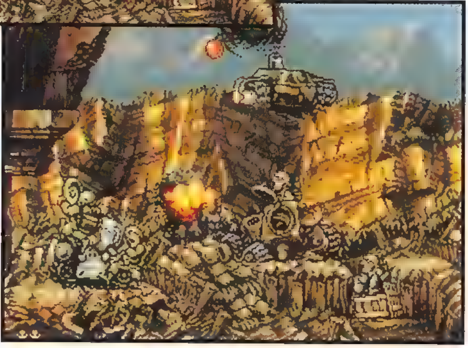
中ボス戦 Ⅲ号戦車 ブル・チャン 攻略

攻撃パターン&攻略法

このミッションには中ボスはいない。だが、中ボス並みの難敵を紹介しておこう。この戦車は崖の上から4発の弾を発射。さらに足場を崩して撃破した場合、残骸から切り裂き兵が出現する。



足場を崩して破壊すると、中から強力な切り裂き兵が



メタスラが相手の場合、切り裂き兵はタンク破壊工作兵に早変わりする

解説

反逆軍の辺境守備隊に多数配備されている車体。ゲリラ的な運用を想定して開発された戦車だ。山岳地帯などの足場の悪い地形での運用で、力を発揮する



注意すべきザコ敵たち

かなり強力な兵士、切り裂き兵が序盤の館内に登場。通常時はもちろん、メタスラに乗っているときでも嫌な相手だ。

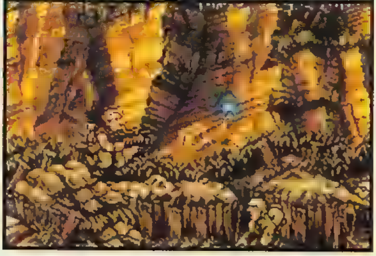
また、たこツボ兵は中盤の谷のあたりで多数現れる。

切り裂き兵



ジャンプしながらナイフを出してくる。接近戦を挑んでも、まず勝てない相手だ

たこツボ兵

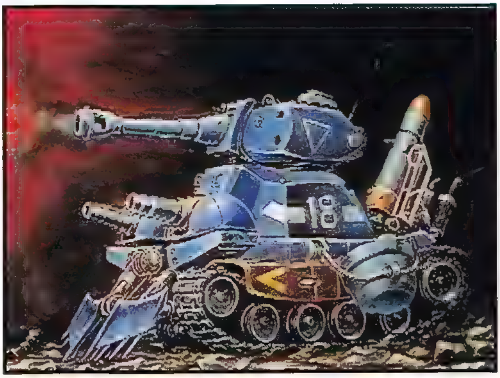


溝の間に身を潜めているので、通常ガンは当たらない。近づこうとすると手榴弾を投げてくる

BOSS 共同作戦用戦車 シュー&カーン 攻略

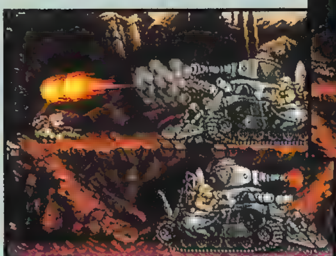
「迅速な都市制圧」を目的に開発された重厚な戦車。だが、強固な装甲を追求するあまり、車重が重くなりすぎた。その巡航速度はわずか時速15キロ。一応、戦闘速度として設定されている30キロでの走行ではキャタピラが外れ、地面にめり込む始末。

そんなこんなで50台の生産が予定されていたが、試作の3台が作られた時点で計画は破棄された。



共同作戦用戦車シュー&カーンは2台で一組。強力な相手だ!

攻撃パターン



巨大な砲弾を2発ずつ発射。これは、しゃがんで避けられる



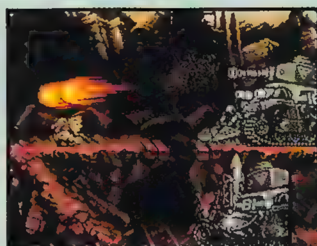
▲後部から誘導ミサイルを発射。追尾性能はなかなか



▶戦車内より兵士が顔を出す。特に攻撃はしてこない

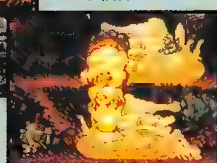
攻略法

まず上の戦車の正面にしゃがみ、弾を撃ちまくる。そして2発の砲弾をやり過ごしたら後方に下がり、切れ目から下に降りる。今度は下の戦車の後部に手榴弾だ。20発くらいで2台とも破壊可能だ。



最初はこの位置でしゃがみ、弾を連射。2発の砲弾をかわしたら

今度は下の戦車の後方から手榴弾を投げ込め

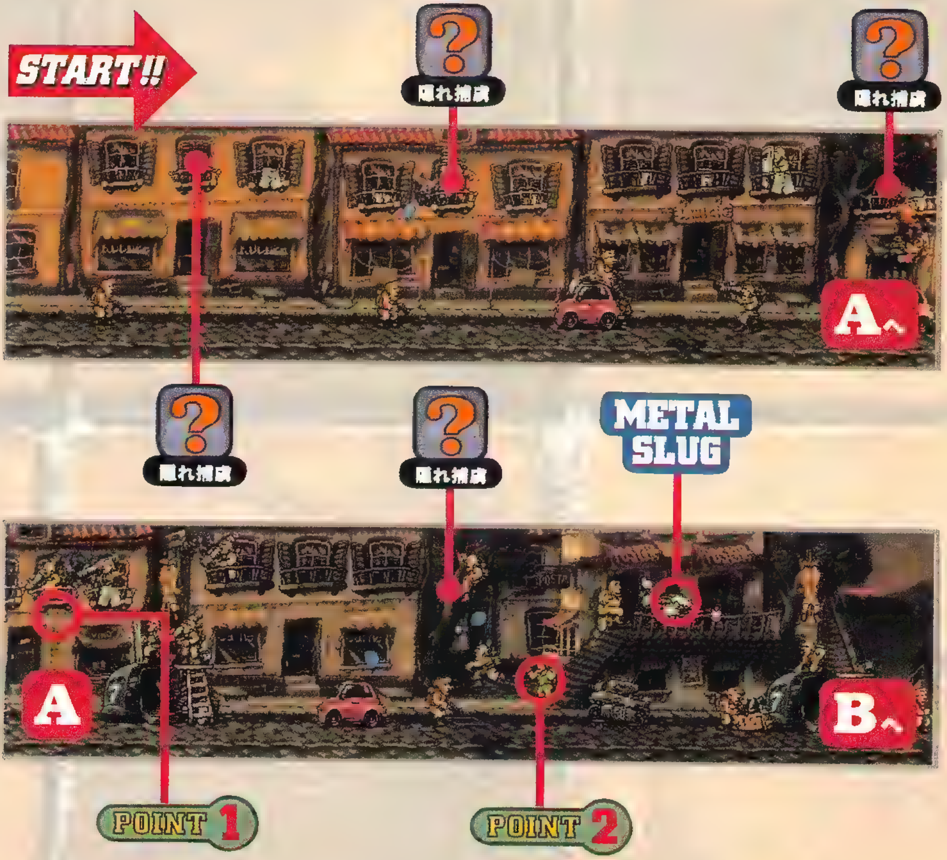


MISSION5

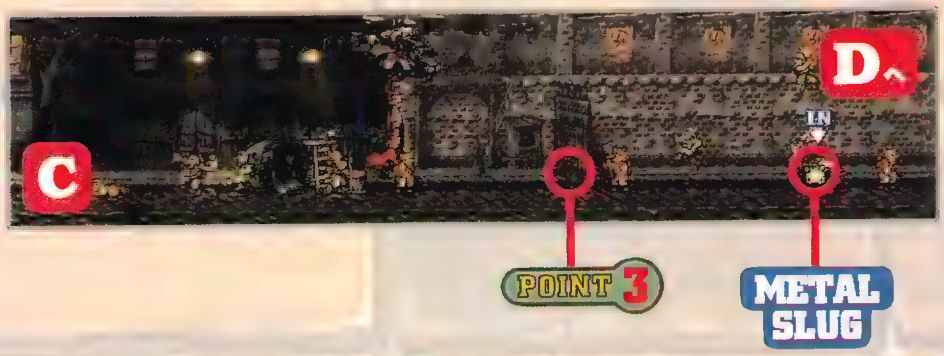
THE CITY UNDER DESPOTISM

圧政都市

In Gerhardt City




B
C


C
D
IN
POINT 3
METAL SLUG


D
BOSS

MISSION 5 攻略

ポイントアドバイス POINT ADVICE

POINT1 4軒目の店内はパワーアップガンの宝庫！

序盤に立ち並ぶ家屋はすべて破壊が可能。しかも中にはアイテムやパワーアップガン、捕虜などが隠れている。

とくにスタートから4軒目の店を全壊すると、大量のパワーアップガンが出現する。



これが4軒目の店。右端の窓に干されたパンツが目印



これが破壊後。手榴弾もたくさん出現する

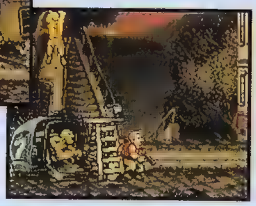
POINT2 出現した敵兵はじっくり全滅させていこう

先を急ぐあまり、バズーカ兵や手榴弾兵を無視すると危険。できればガンの斜め撃ちなどを駆使して、じっくり全滅させていく方が安全だ。

また、輸送車から出てくる兵たちにも要注意。



輸送車だけと思って油断すると兵が出てくることも…

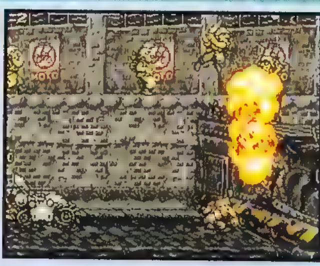


画面のスクロールはゆっくりしないと、こんなに敵が!!

POINT3 急いで防御ゲートを破壊してしまおう

進路を遮るゲートが2ヶ所設置されている。この地点には、ヘリや巨大戦車などの強敵が出現。まともに戦うと苦戦は必至だ。

そこで、敵は無視して一気にゲートを破壊しよう。こうすれば強敵と戦わずに進むことができるぞ。



ゲートは手榴弾を使って一気に破壊。急いで突破するのだ！

こんなトコロも要チェック



開始直後の商店街は隠れ捕虜が潜む



店の中だけではなく、3軒目と4軒目の店の間の木の中、郵便局前の木の中にも隠れ捕虜がいる。

3軒目の右窓に干してあるパンツは高得点!?



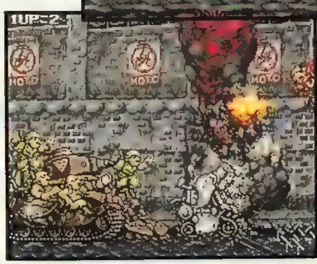
序盤の店の窓を破壊すると、パンツが舞う。しかし、パンツだと思って侮るなかれ。ごくまれに50000点の特別パンツが出現するのだ！

メタスラ活用テクニック！

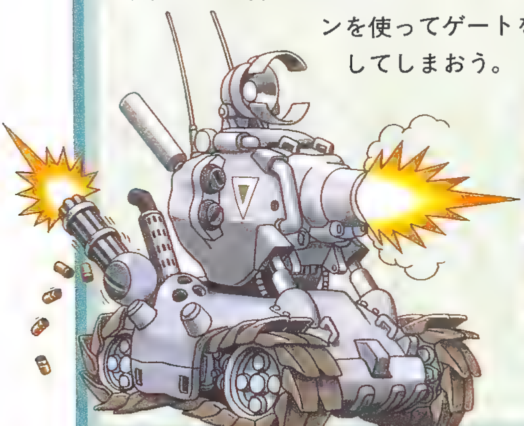
ミッション4同様、2機のメタスラが登場。1機目に乗り込んだら、車を踏みつぶしながら前進あるのみだ。2機目のメタスラはふたつ目のゲートの前にある。キャノンを使ってゲートを破壊してしまおう。



メタスラに乗っていれば、シールド兵は踏みつぶせる



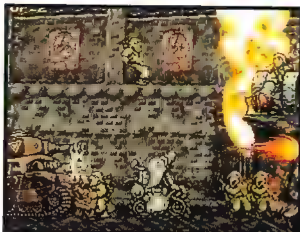
後方の戦車の攻撃は無視して、ゲートの破壊に専念した方が得策



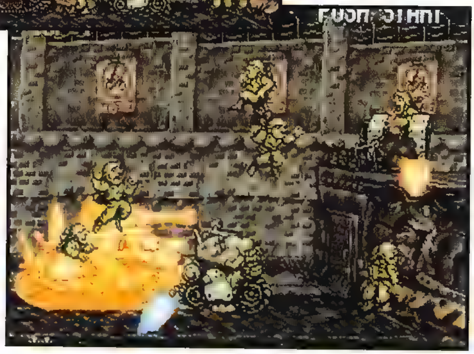
中ボス戦 共同作戦用戦車 カーン 攻略

攻撃パターン＆攻略法

カーンの攻撃パターン自体は、４面のボスのときと同じ。しかし、今回は１機だけとはいえ、周囲に敵がいる状態で戦わねばならない。メタスラのバルカン砲をしゃがんで連射するのだ。



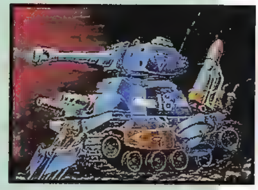
目前のゲートを破壊すれば、無理に戦う必要はない



メタスラがないと苦しい。バルカン砲を後ろに向けて撃ちまくろう

解　　説

生産中止となったシュー＆カーンだが、その部品はすでに納入済みであった。その部品を手に入れた反逆軍が、急きょカーンを建造し、投入したのである



注意すべきザコ敵たち

さすがに終盤のミッションだけあって、ザコ敵の攻撃もし烈。とくにバズーカ兵の照準は、正確にこちらの位置を捉えてくる。ゆっくりスクロールさせ、兵の出現と同時くらいに倒せれば安心。

ベテランバズーカ兵



画面上に敵兵を出しすぎると、弾を避けるのが厳しくなってくる

特攻バイク　ミッカ・ホーン



特攻バイク兵が背中にしょっているのは爆弾。移動スピードが速いので、油断は禁物だ

BOSS 万能射程戦闘車 アイアン・ノカーナ 攻略

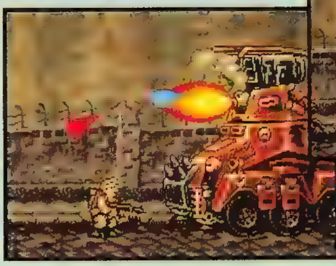
もともとは移動要塞的な役割を担っていた大型輸送車。だが、これを接収した反逆軍は、車体下部にヘキサゴンアームズ社のフレイムスロアーを追加装備。ゲルハルト市の守備隊に配備していた。

主な兵装として、追尾ミサイル砲台、速射が可能な戦車砲を装備。また、フレイムスロアーを用いる際には、一度、車体を持ち上げる必要があった。



後部のデッキには、戦車を搭載することも可能

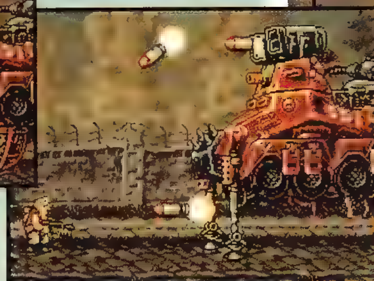
攻撃パターン



放物線を描いて飛ぶ砲弾。発射間隔は結構短い



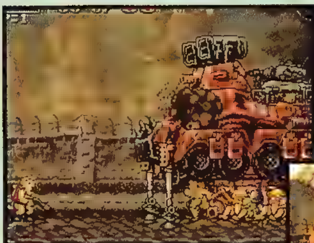
▲下部のフレイムスロアーから火炎を放射



▶誘導ミサイルを発射。飛行速度はかなり速い

攻略法

最初は砲弾を避けつつ本体を攻撃。車体が持ち上がり、フレイムスロアーが現れたら、しゃがみ撃ちでこれを破壊する。フレイムスロアーがなくなったら車体の下に回り込み、上に向けて攻撃するのだ。



フレイムスロアーを破壊したら、同時に隠れ捕虜も出現する



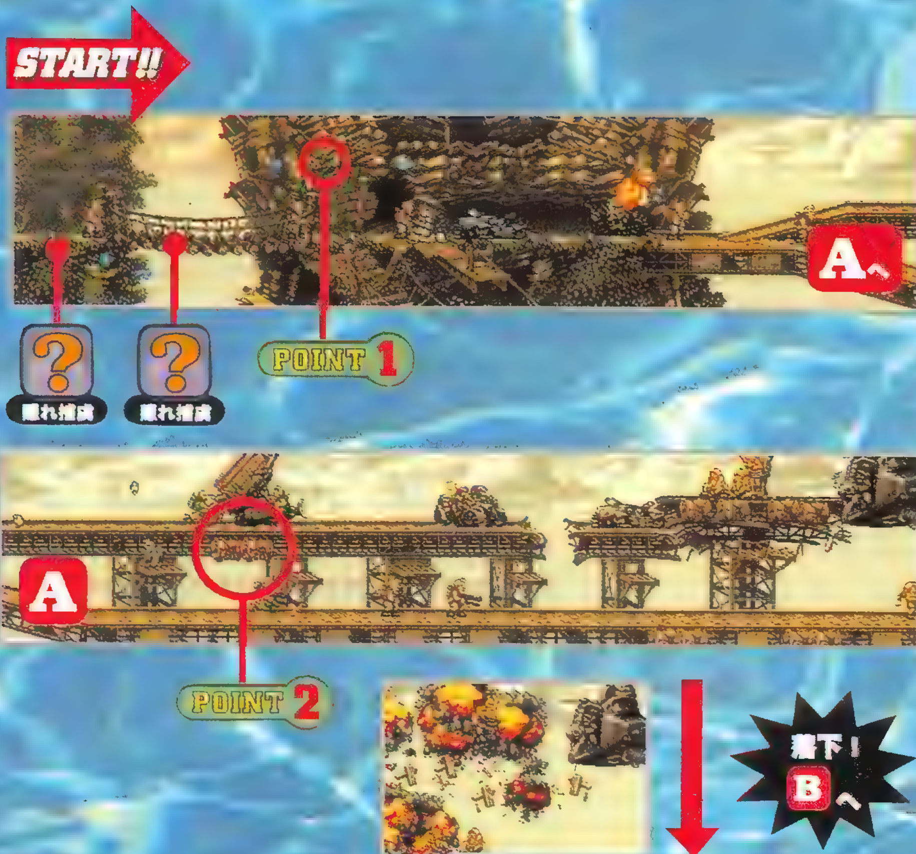
こうなれば誘導ミサイルに注意して上撃ちだ

MISSION 6

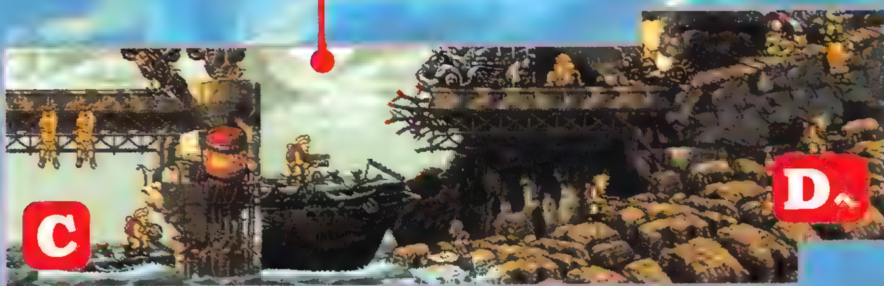
THE MEMORIAL SEA

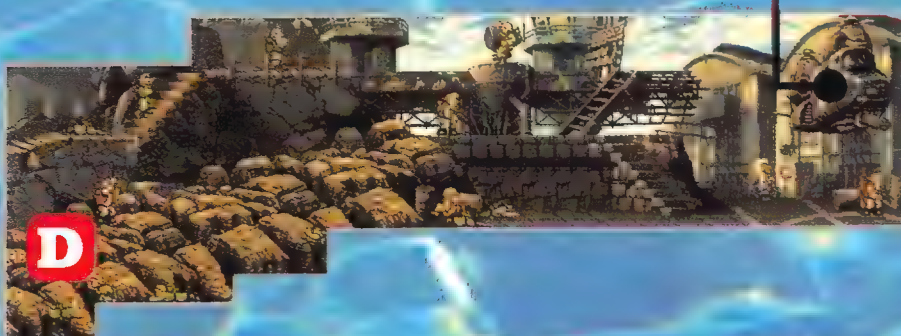
おもひでの海

In The Straits Of Traven




B
C
POINT 3
METAL SLUG


?
C
D


BOSS
D

MISSION 6 攻略 ポイントアドバイス POINT ADVICE

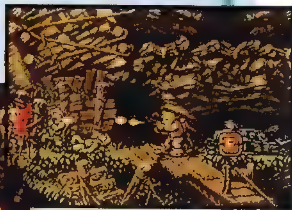
POINT1 崖を降りてくる兵は、通常ガンで一掃しよう

スタート直後、待ちかまえている敵戦車。実はこの戦車の上の大岩を破壊すると捕虜がパワーアップガンをくれる。

だが、それはまだ取らないで、まずは通常ガンで兵士たちを全滅させよう。

戦車は真っ先に手榴弾で破壊してしまおう

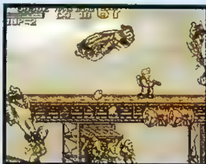




ザコ相手にパワーアップガンはもったいない

POINT2 一番の難関ポイント!? 桟橋上での戦い！

POINT 1のエリアを抜けると、道は二手に分かれている。これは下のルートを進んだ方がマシ。上を進むと戦闘機まで登場してしまうのだ。だが、はっきりいってノーミスで抜けるのは至難の業か!?



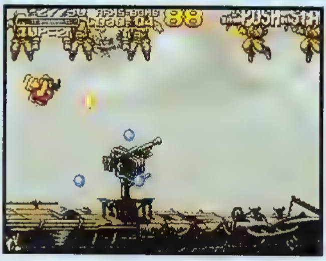
少しずつスクロールして戦車が少しでも見えたら攻撃

上のルートを進むと、さらに難易度が上がってしまう



POINT3 潜水艦上の戦い！ パラシュート兵に要注意

潜水艦には機銃が装備されている。飛行機の編隊はこれで撃墜しよう。しかも機銃から飛び降りるときは、プレイヤーの体が一瞬無敵になる。上空からパラシュート部隊が来たら、このテクニックで弾の雨をかわすのだ。



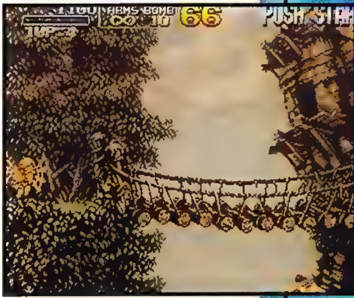
パラシュート部隊の弾は機銃から左にジャンプして避けよう

ココも要チェック



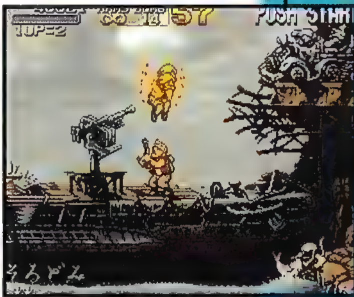
スタート直後の橋に隠れ捕虜が！

吊り橋の左端からしゃがんで左撃ち。同様に橋上の、やや右寄りの位置からしゃがみ左撃ちで出現。



潜水艦で上陸。あわてて降りないで上の雲を撃て！

潜水艦で島に上陸するとき、上空に怪しげな小さな雲がある。この雲を撃つと、隠れ捕虜がふたり降りてくるのだ。見逃せないぞ！

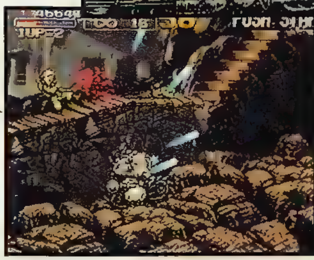


メタスラ活用テクニック！

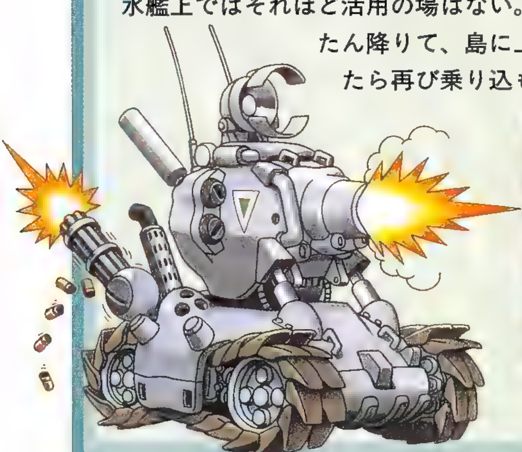
このミッションのメタスラは潜水艦で移動中、桟橋の上に登場。樽を足場にして、上にジャンプすれば乗り込める。だが、潜水艦上ではそれほど活用の場はない。いったん降りて、島に上陸したら再び乗り込もう。



潜水艦上は大きなメタスラだとダメージは避けられない



島に上陸したらメタスラの出番。何とかボス戦まで乗っていきたい！



中ボス戦 武装ヘリ R・ショーブ 攻略

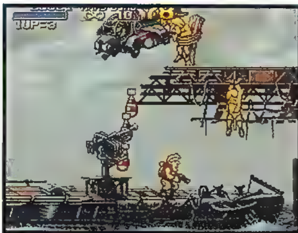
攻撃パターン＆攻略法

海上と上陸後まもなくの2ヶ所に出現。基本的に攻撃パターンは他のミッションと変わらない。パワーアップガンのヘビーマシンガンがあれば、難なく倒せる相手だろう。

解説

余談だが、反逆軍のヘリパイロットの間で手紙を携行してフライトに臨むことが流行。他愛のない、おまじないだったらしく、その多くが恋文だったという





1機目のヘリは一定時間が経つと飛び去っていく

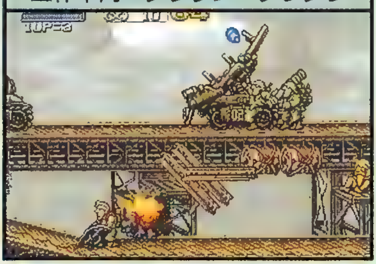


他のミッションのヘリより、爆弾を落とす間隔が短い。避けにくいぞ

注意すべきザコ敵たち

要注意なのは落下傘兵。潜水艦で移動中のときに降下してくる。6人全員が弾をばらまき、その照準もかなり正確。おそらくベテランバズーカ兵なのだろう。うまく動き回って、速攻で倒そう。

工作車両　ダラリン・ダラダラ



資材運搬車。鉄骨を運んできて、上からばらまいてくる。回転する鉄骨に注意

落下傘兵



海上で出現する落下傘兵。6人ずつ降りてくるが、その全員が弾を撃ってくる

BOSS

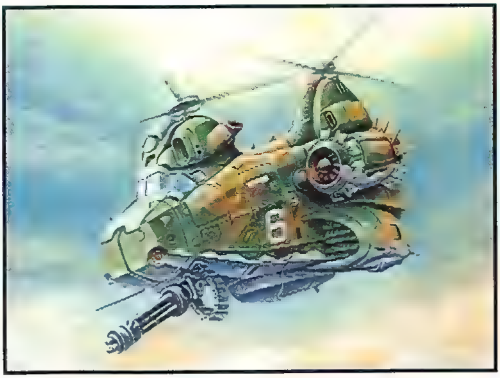
二次放出攻撃ヘリ

ハイドゥ

攻略

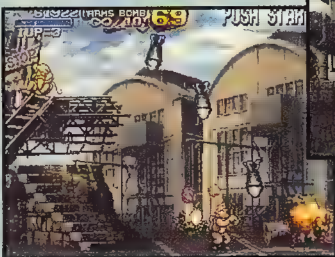
2022年、ロシチェン連邦が崩壊。それに伴い、当時のロシチェン軍保有の兵器が一般売りに出され話題となった。その第二次武装解除時に売りに出されたのがハイドゥのベースとなったオレワナko－42ザキーシである。

もともとは何の変哲もないタンデムローターの輸送ヘリであった。だが、反逆軍の手によって、兵器の塊のように改造されている。

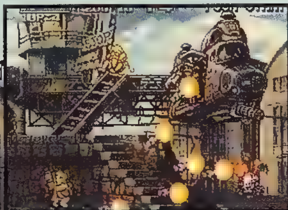


途中で桟橋を破壊するのも、このハイドゥに乗ったモーデンだ

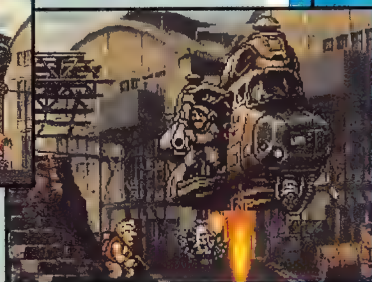
攻撃パターン



まさにジュウタン爆撃。上撃ちで頭上の爆弾だけ破壊しよう



▲ヘリ前部から誘導ミサイルを発射。誘導性能は高い

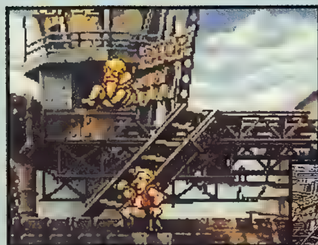


▶機銃を発射。地面の火柱にだけ当たり判定がある

攻略法

攻略法としては、ヘリの真下よりやや右に立ち、ひたすら上に撃つだけ。誘導ミサイルは手榴弾の爆風を使って破壊してもいい。

またモーデン自らミサイルを撃ってくる攻撃もある。



ボス戦開始から60秒経過すると、捕虜が降ってくる



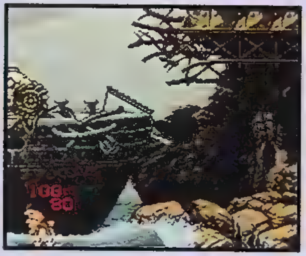
ヘリが下に降りてきたときは手榴弾で攻撃！

ハイスコアを狙え！

ボーナスポイント BONUS POINT

アイテムボーナス

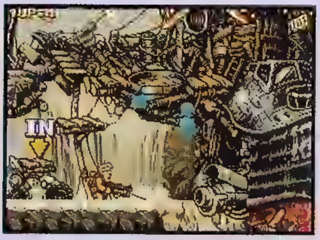
アイテムの入手によって加算される得点のこと。14ページでも触れたように、得点アイテムの中には50000点ボーナスのようなモノまである。ハイスコアを狙うには、欠かせないぞ。



ミッション内には、このような所にアイテムが隠されていることも

メタスラボーナス

ボス戦でメタスラを降りてもOK。ちゃんと特別ボーナスはもらえるぞ



各ミッションをクリアした時点でメタスラに乗っていると10000点の特別ボーナスが入る。少々難易度は高いが、ぜひ狙ってみよう。

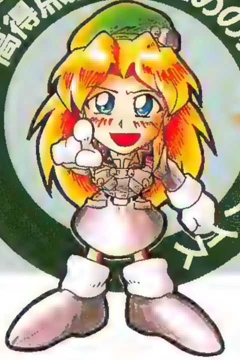
味方捕虜救出ボーナス

10人以上捕虜を助けるとGREATの文字が出現。100000点のボーナスは大きい



クリア時、救出した捕虜ひとりにつき1000点が加算される。しかし、10人以上の捕虜を助けると、何と100000点の特別ボーナスだ！

高得点獲得のための教官アドバイス



捕虜はあちこちに捕まっているわ。でも、画面では見えないような所に隠れ捕虜がいることもあるのよ。

捕虜を10人助けるには

隠れ捕虜がいるところをガンで撃つとヒットマークが現れる。そこを撃ち続けると、捕虜が出現するのだ。

隠れ捕虜の位置はミッション攻略のマップで確認しよう。

ANOTHER STORY

PS版「メタルスラッグ」だけの新モード、アナザーストーリー。シンプルなミニゲームばかりだが、のめり込むこと間違いなしだ！



PS版のみが楽しめる、もうひとつの物語

ANOTHER STORY

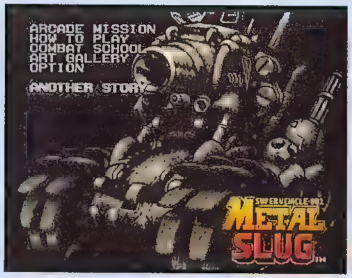
【メタスラ外伝】

【アナザーストーリー】

アナザーストーリーを楽しむ条件

アナザーストーリーを遊ぶためには「ARCADE　MISSION」を最後までクリアしなくてはならない。

クリアしていれば、最初のモードセレクト画面に「ANOTHER　STORY」のメニューが現れる。これを選択すればゲームスタートだ！



メニューのいちばん下に現れるのがアナザーストーリーだ

アナザーストーリーとは？

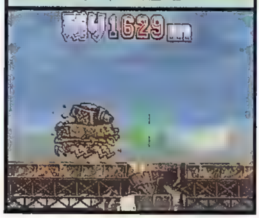
ミニゲームを楽しみながら、ショートストーリーを体験！

クーデター鎮圧作戦に参加した、別の兵士たちの物語。ミニゲームをクリアすることによって、ストーリーも進展していく。登場するミニゲームは全部で４種類ある。

スパイを探せ



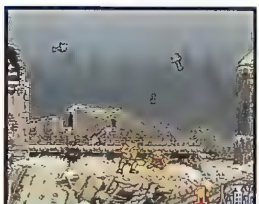
戦車で逃亡



４種類のミニゲームが楽しめるぞ!!



技を見極めろ



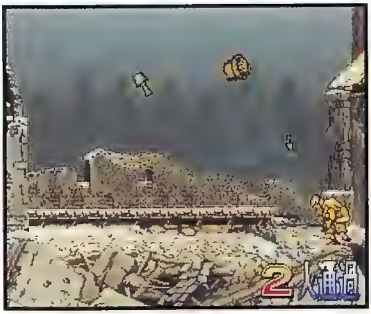
戦火をかいくぐれ



ストーリーは全部で3種類

一度エンディングを見ただけでは、まだ終わらない!!

実はこのアナザーストーリーでは、3人の物語が収録されている。よって、すべてのエンディングを見るには、最低でも3回クリアすることが必要。ちなみに、1度目のプレイでは、ミニゲーム3までしか遊ぶことができないぞ。



1度目のプレイでは、このミニゲーム4を遊ぶことはできないのだ

全ストーリーを完全公開!!

【1周目のプレイ】 クリス・キー大尉の記録

ミニゲーム❶
▼
ミニゲーム❷
▼
ミニゲーム❸

前線の正規軍に補給と情報を提供するため、捕虜となったクリス・キー大尉。だが、肝心の反抗作戦は始まらず、ついに脱走を試みる！



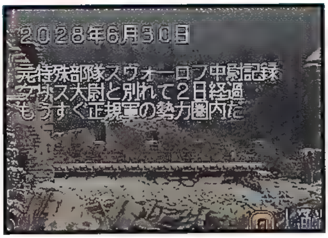
ミニゲーム1から3までの主人公はクリス・キー大尉

【2周目のプレイ】 スヴォーロフ中尉の記録

ミニゲーム❶
▼
ミニゲーム❷
▼
ミニゲーム❸
▼
ミニゲーム❹

クリス大尉と別れて2日経過、もうすぐ正規軍の勢力圏内だ。例の作戦が始まればココが最前線になるだろう。

クリス大尉なら反対するだろうが、強行突破しかない。果たして何人生き残れるのか…。



2周目のミニゲーム4の主人公、スヴォーロフ中尉。1～3まではクリス大尉が主役

【あるコマンドを入力してプレイ】 ルミちゃんの大冒険

ミニゲーム❶
▼
ミニゲーム❷
▼
ミニゲーム❸
▼
ミニゲーム❹

前線のマルコさんたちを、応援してあげようと捕虜になったのに、みんな何してるのかなあ……。

……よーし、ルミちゃん一大決心！　捕まってるみんなと逃げだしちゃうんだから！



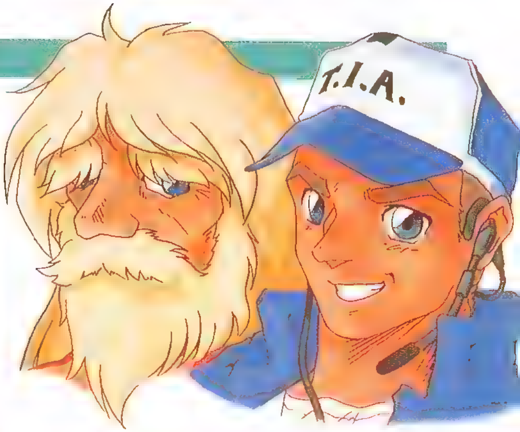
ここだけの話。プレイするコマンドはR1+L2+○ボタンを押しながらスタートだ

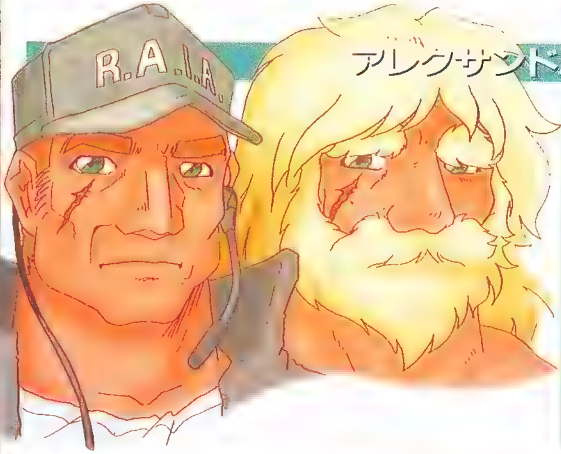
クリス・キー大尉

PROFILE

国籍▶ベトナム　年齢▶36さい
職業▶正規軍戦略情報局大尉

正規軍戦略情報局の大尉にして、その実体は南米の民族解放を掲げるテロ組織の構成員。モーデンの唱える理想が、組織の思想とは相いれないという判断から、クーデター鎮圧に尽力する。鉄の意志をもち、目的を達成するためには手段を選ばない





アレクサンドル・スヴォーロフ中尉

PROFILE

国籍▶ロシア　年齢▶40さい
職業▶正規軍情報局二課中尉

かつて少尉時代に、パートナーに裏切られた事件が原因で極度の人間不信に陥る。それがもとで誰ともチームが組めなくなり、情報局に転属。情報局員となり、単独スパイ活動において数々の功績を挙げている。もともと情に厚い性格だが、人間不信ぶりが災いして本当の彼を知る者はわずかしかいない

ルミ・アイカワ二等兵

PROFILE

国籍▶日本　年齢▶16さい
職業▶正規軍戦略情報局二等兵
身長▶156cm　体重▶49kg
スリーサイズ▶80・58・83

母と心臓を患った姉のために、正規軍一般志願兵の募集に応募した。当初は非戦闘地域で働いていたが、軍の手違いで前線に送られ捕虜となってしまう。その明るく楽天的な性格は情報局将校の折り紙つきだ



ANOTHER STORY MINIGAME 1

スパイを探せ

STORY

MINI GAME 1 【物語】

捕虜として収容キャンプに送られることとなった。任務が果たせないなら、同胞と共に脱走すべきだ。警備はそれほど厳重ではなく、見張りが交代する隙に、計画も伝えられる。

だが、同胞の中におかしな者が混じっている。敵スパイかも知れない。



RULE 【ゲームのルール】

制限時間以内にキャンプにいる捕虜に脱出計画を伝えます。×ボタンを押すと捕虜キャラクターが切り替わり、そして○ボタンを押すと捕虜に話しかけます。ただし、捕虜の中にはスパイがひとり混じっており、このスパイに計画を話すとゲームオーバーになってしまいます。



スパイに計画を話してしまうと「だまされたなー」のセリフと同時にゲームオーバー



このミニゲームのポイントは捕虜の敬礼にあるわ。敬礼する動きをよーく見ていると、ひとりだけタイミングが早い人がいるはずよ。



ふたりの敬礼がピッタリあっていれば、スパイではない。敬礼がずれている捕虜が怪しいぞ！

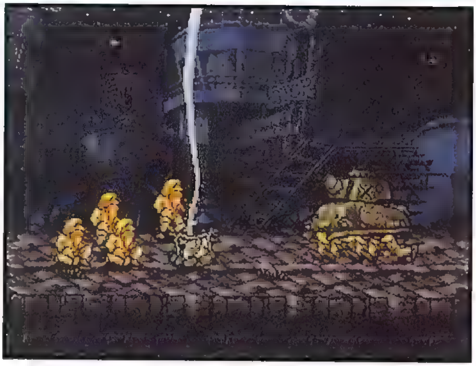
ANOTHER STORY MINIGAME 2

戦車で逃亡

STORY

MINI GAME 2 【物語】

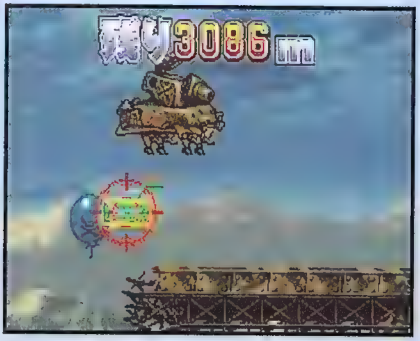
キャンプからの脱出には成功したが、同胞と共に敵地のまっただ中にいる。現在の状況で敵に発見されずに正規軍の所まで戻るのは不可能だ。だが、放置された戦車を発見。この外装に隠れながら移動して、何とかあの鉄橋を渡り切るしかない。



RULE

戦車からの砲撃を振り切り、鉄橋を渡り切って下さい。方向キーの左右でスピード調整、○ボタンでジャンプができます。

こちらは敵の攻撃を1発なら耐えられます。ただし2発くらうとゲームオーバー。また、2周目以降は風船爆弾も障害物として登場します。



2周目以降は風船爆弾が下から出てくる。こうなると難易度は飛躍的にアップするぞ



敵戦車の照準は、赤くなると弾を発射してくるわ。だから、照準が緑から黄色に変わったあたりで、照準から離れるのがポイントよ。



戦車の照準は緑から黄色、そして赤と変化し、弾を発射。爆風にも当たり判定があるので注意

ANOTHER STORY MINIGAME 3

技を見極めろ

STORY

MINI GAME 3 【物語】

無事、鉄橋を越えた。だが、いよいよ反抗作戦が始まるようだ。となれば、初期任務に戻らねばならない。

別行動を取ろうとした私に、スヴォーロフ中尉が疑いを向けた。特殊部隊員であることを証明しなければ、行かせてくれない雰囲気である。



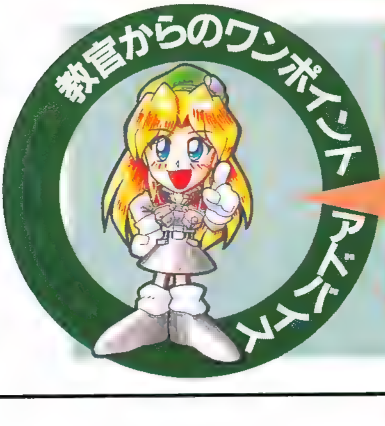
RULE 【ゲームのルール】

補給物資を煙のように隠す、特殊部隊のスペシャルテクニック。この技を覚えた同胞が仲間を隠します。この隠された仲間を見つけて下さい。

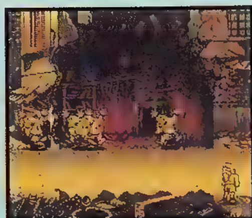
同胞の動きが止まると、仲間を隠しているキャラクターを方向キーで選び、○ボタンで決定。3回成功すればクリア、2回失敗でアウトです。



最初は2/4の確率だが、2回成功すると1/4と条件が厳しくなってくるのだ



このミニゲームはアナタの動体視力だけが頼りよ。まあ最後は運に頼ることになるでしょうけどね。がんばって何度もトライしてみてね。



とにかくひとりの動きに絞って見極めるしかない。だが、最後にモノをいうのはキミの運だ！

ANOTHER STORY MINIGAME 4

戦火をかいくぐれ

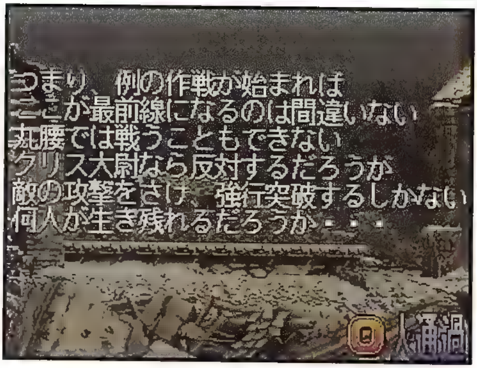
STORY

MINI GAME 4 【物語】

もうすぐ正規軍の勢力圏内だ。つまり例の作戦が始まれば、ここが最前線になるのは間違いない。だが、丸腰で戦うことはできない。

クリス大尉なら反対するだろうが敵の攻撃を避け、強行突破しかない。

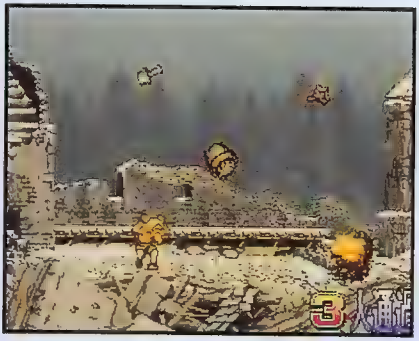
何人が生き残れるだろうか……。



RULE 【ゲームのルール】

敵の爆弾を避けて、8人の捕虜を反対側に移動させて下さい。捕虜はひとりずつ移動。方向キーの左右を一度入れると一定の距離を移動します。3回ミスするとアウトになります。

また、たまに人形やヌイグルミが飛んできます。これを取ると、画面内の敵弾が消滅するので便利です。



手榴弾はともかく、なぜかサボテンの鉢やヌイグルミまで飛んでくるぞ！



人形などのお助けアイテムをうまく利用することが、クリアのポイントよ。

また、画面左端は安全地帯だから、無理はしないようにね。



このように画面の左端にいれば、敵弾は当たらない。タイミングを見計らってスタートしよう



COMBAT SCHOOL

& SPECIAL INTERVIEW

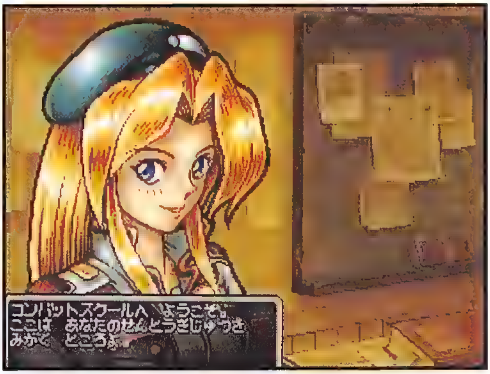
コンバットスクールに入隊すれば、キミもソフィア教官の教え子だ。
また、そのソフィア教官の声を演じる冨永みーなさんのインタビューも収録！

努力アリ、昇級アリ、そして恋愛アリ……!?

メタスラサクセスストーリー

COMBAT SCHOOL

コンバットスクール



メイン画面でいつでもソフィア教官に逢うことができるぞ！

各種モードの説明

ATTACK アタック

ピンポイントアタックとサバイバルアタックに挑戦。どちらの訓練を選ぶかはキミの自由だ

RESULT リザルト

個人の成績を見るPERSONALと成績の優秀者を見るTOP 5の2種類が選べる

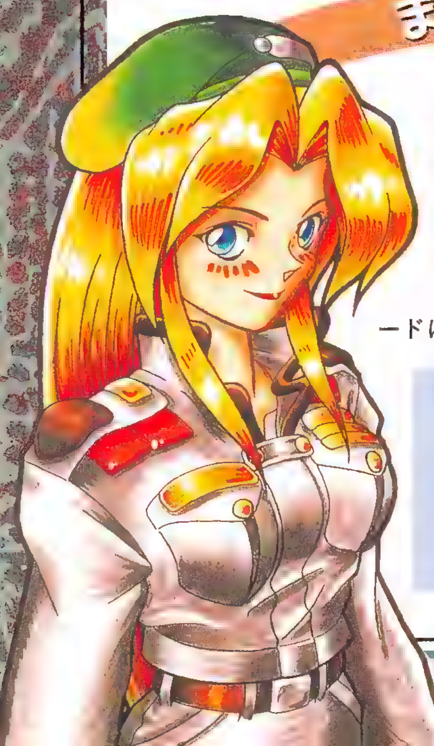
OFFICE オフィス

受付の窓口。入隊と除隊の手続きはここで行う。除隊するとソフィア教官が悲しむぞ

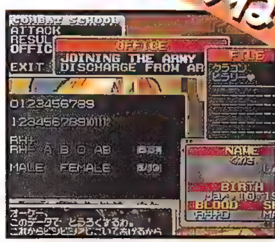
EXIT イグジット

モードセレクト画面に戻る。メモリーカードへの記録はこのときに行われるのだ

まずは入隊手続きからね！

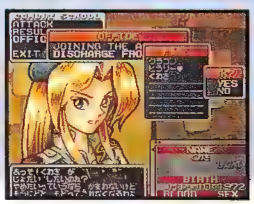


最初に名前、生年月日、血液型、性別を入力。ただし、アーケードミッションを1面もクリアしていないと、このモードは選べないで注意。



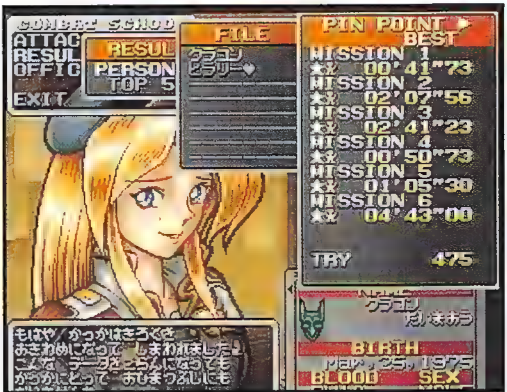
除隊するときは

オフィスの「DISCHARGE FROM ARMY」を選ぶと除隊できる。除隊すると記録も消去されるので要注意。



除隊のときのソフィア教官の態度に注目

チャレンジできるゲームは2種類！



ちなみにこれが編集部の最高タイム。
キミはこれを超えられるかな？

ピンポイントアタック
PIN POINT ATTACK

時間との戦い！ 急いでクリアを目指そう!!

6つのミッションの中から好きなミッションを選んで、タイムアタックに挑戦する。プレイヤーは手持ちキャラクター数3でスタートし、途中で0になると失格。

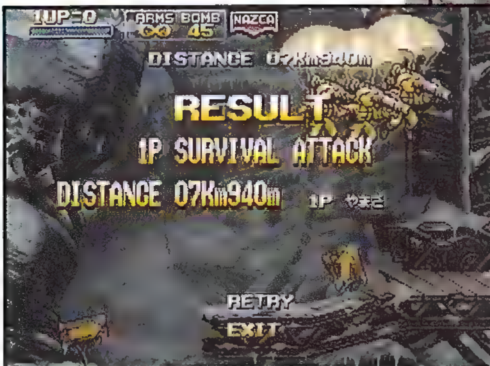
各面の目標タイムより早くクリアすると評価点100点が得られ、ノーミスクリアでさらに10点が入る。

サバイバルアタック
SURVIVAL ATTACK

距離を争うゲーム！ 死なずにドコまで進めるか!?

ミッション1から出発して、死なずにどれだけの距離を進めるかを競うモード。アーケードミッションを全面クリアしないと遊べない。また、このモードではメタスラは登場しない。頼れるのは己の肉体のみだ。

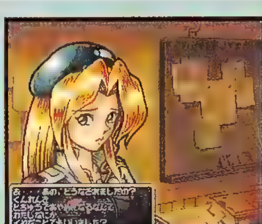
進んだ距離が過去最高の場合は記録更新となり、自動的にセーブされる。



生か死か!?　果たして……
一発勝負のモードだ！



各アタックで記録を出すと、成績に応じた評価点がもらえるわ。評価点が上がると、階級も上がっていくの。ちなみに私の階級は少佐よ。



階級が高くなれば、ソフィア教官の話し方も変化してくるのだ

PIN POINT ATTACK★MISSION 1

絶対密林帯

MISSION 1 最速へのカギ！

ここでミスしてるようでは話にならない。ノーミスクリアが最低条件だ。

また主人公がパラシュートで降りてくるときは、ジャンプボタンの連打で早く降りられる。覚えておこう！

目標タイム

1分10秒00

開発チームのベストタイム

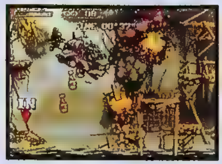
0分41秒85

CHECK 移動は常にジャンプ これはどの面も共通



主人公は通常移動よりジャンプをしながら移動した方が速く進める。このテクニックはこの面に限らず、どの面でも有効だ。また、この面は最初にヘビーマシンガンを取ったら、後は手榴弾以外のアイテムは必要ない。

CHECK 2機目のヘリは無視して建物を破壊せよ



爆弾を落としてくる2機目のヘリは、倒さなくても先に進める。手榴弾を使い、速攻で右の建物を破壊すればいいのだ。こうすれば、ヘリは去っていくので倒すロスタイムが省けるぞ。

このミッションのボスを効率よく倒すには……

VS BOSS

手榴弾以外は必要なし。30発は持ってこよう

ボス戦のときに手榴弾のストックが30発もあれば、かなり早く倒すことができる。手榴弾を投げるときは、ボスになるべく密着すること。こうすれば手榴弾を素早く、連続で投げ込むことができるのだ。ただし、敵の攻撃も見にくくなるので、かなり熟練が必要。



とにかくボスに近づいて手榴弾攻撃



パワーアップガンの弾数は無限！

PIN POINT ATTACK★MISSION 2

朝焼けに賭けろ！

MISSION 2　最速へのカギ！

2面のポイントは途中に現れる船の対処。いちばん効率よく破壊できるのは、やはり直接船に降りることだ。

また、3隻目の船に出現するショットガンは最速クリアのための必需品だ。

目標タイム
3分10秒00

開発チームのベストタイム
2分18秒98

CHECK 落下傘兵はなるべくふたりずつ倒そう！



スタート直後に降下してくる落下傘兵。これは素早く倒せば、それだけ第2波の出現が早くなる。そこで、フレイムショットを取ったら、ふたりの落下傘兵の間を狙おう。こうすれば、ふたりまとめて倒しやすくなるぞ。

CHECK ショットガンを取ったら、最後まで使用



船を破壊したときに手に入るショットガン。この面はこれがあるとないでは、かなりのタイム差が生まれる。特に中ボス、ボス戦では、絶対に必要なので、途中で武器を変えないように！

このミッションのボスを効率よく倒すには……

VS BOSS

メタスラは途中で乗り捨て、肉弾戦で勝負

中ボスを倒した後、メタスラが手に入る。これは、このあたりの兵士を一掃するためだけに使い、ボス戦の前には乗り捨てていこう。

ショットガンさえあれば、手榴弾を使う必要もない。ひたすら上に向けて連射するのみだ！



メタスラのキャノンは連射が効かない



ショットガンの連射が最速クリアの秘訣

PIN POINT ATTACK★MISSION 3

地獄の鉄騎兵

MISSION 3 ― 最速へのカギ！

序盤、落下傘兵などは出現と同時に倒すぐらいの気持ちでヘビーマシンガンを乱射しよう。そして閉まる門の所は、ジャンプしながら矢印ボタンを撃ち、櫓まで飛び移って破壊するのだ。

目標タイム

3分30秒00

開発チームのベストタイム

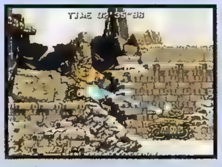
2分44秒16

CHECK 前半の山場はやはり対オニール戦！



オニール戦でミスするかどうかが、この面のポイント。ここは手榴弾を多用してでも、ノーミスで倒したい。つねにオニールの頭上をキープするように主人公を動かし、ヘビーマシンガンの下撃ちがとても有効だ。

CHECK 終盤のミスは命取り。メタスラを利用せよ



この面の終盤は、敵戦車が多数出てくる。このあたりでミスすると、リトライするしかない。通常ガンでは、はっきりいってロスタイムが大きすぎるのだ。メタスラに乗って無難に進もう！

このミッションのボスを効率よく倒すには……

VS BOSS

メタスラのキャノンと手榴弾を併用しよう

この面のボスは画面下に登場するので、手榴弾やメタスラのキャノンが非常に有効。できればメタスラに乗ったままボスまでたどり着き、敵の出現と同時にキャノンを発射。ボスが近づいてきたら、手榴弾に切り替えよう。手榴弾のストック数が勝負を決めるぞ。



ボスの出現と同時にキャノンを発射！



だが、敵が真下に近づいたら手榴弾だ

PIN POINT ATTACK★MISSION 4

死の谷

MISSION 4　最速へのカギ！

この面のカギは、中盤のガケ地帯。ここに登場する戦車をいかに倒さず進めるかが、最速クリアの大きなポイントだ。塹壕から手榴弾を投げてくる、たこツボ兵にも要注意。

目標タイム

2分00秒00

開発チームのベストタイム

0分51秒18

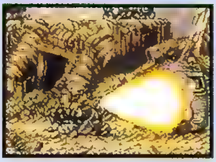
CHECK 本当に最速をめざすならメタスラは無視



ミッション序盤でメタスラが手に入る。だが、開発チームのタイムを破りたければ、乗らない方がいい。メタスラでの移動はロスになるのだ。

もちろん、安全に目標タイムを上回りたい人は乗るべきだぞ。

CHECK トーチカ帯はショットガンで切り抜けろ



終盤の難所のトーチカ地帯。ここは進路の妨げになるトーチカだけをショットガンで破壊していこう。

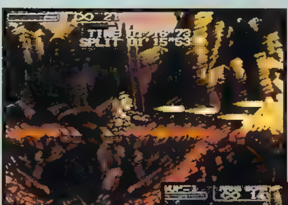
また、手榴弾はできるだけ取っておくこと。ボス戦で多用することになるのだ。

このミッションのボスを効率よく倒すには……

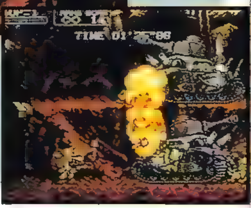
VS BOSS

メタスラに乗っていては好タイムは出ない

トーチカ地帯に入る前にもメタスラがある。これもできれば乗らない方がいい。もし乗った場合も、ボス戦の前で降りておくこと。この面のボスは、普通に手榴弾を使って戦った方が、断然タイムが早いのだ。戦い方は39ページの攻略法とまったく同じでOK。



最初はこのあたりでマシンガンを連射



そして下に降りて、手榴弾を連続投てき

PIN POINT ATTACK★MISSION 5

圧政都市

MISSION 5 —— 最速へのカギ！

序盤のバズーカ兵がとにかくやっかい。安全に行くならメタスラに乗るのもしかたないだろう。だが、最速を目指すなら話は別。ヘビーマシンガンを上下に撃ちながら突き進もう！

目標タイム

2分00秒00

開発チームのベストタイム

1分13秒11

CHECK ヘビーマシンガンで兵士を一掃しよう



この面は他の面とは違い、うかつにジャンプで移動すると危険。バズーカ兵の弾が容赦なく降り注いでくるのだ。

ヘビーマシンガンを取ったら少々のタイムロスは覚悟して、確実に兵士たちを仕留めていこう。

CHECK ヘリなどは無視してゲートを破壊せよ！



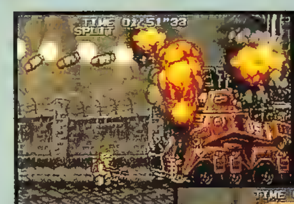
途中に出てくる２ヶ所のゲート。これを破壊すれば、そこに現れるヘリや戦車などの強敵は相手にしなくてもいい。ゲート地点に到着したら、手榴弾などを使って一気に破壊してしまおう。

このミッションのボスを効率よく倒すには……

VS BOSS

ありったけの手榴弾を投げ込み勝負をかけろ

この面のボスも基本的にはアーケードミッションと同じ戦い方がベスト。最初の内に全部の手榴弾を使い切り、あとはヘビーマシンガンを撃ち込むだけだ。フレイムスロアーを破壊し、ボスの下に潜り込めたら、勝利は確実。捕虜がくれる手榴弾でとどめを刺そう。



手榴弾でどれだけ打撃を与えるかがカギ



こうなれば、もう勝ったも同然だ！

PIN POINT ATTACK★MISSION 6

おもひでの海

MISSION 6 最速へのカギ！

とにかくノーミスクリアは至難の業。タイム云々より、いかに死なずにクリアできるかがポイントになる面だ。

時間のロスを考えず、じっくり進むことが、いちばん早いのかもしれない。

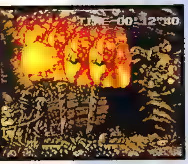
目標タイム

6分50秒00

開発チームのベストタイム

4分45秒11

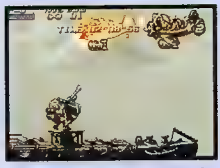
CHECK 敵兵が連なっているときはフレイムで！



スタート直後の崖から降りてくる兵たち。規則正しく横一列に並んで出現する。これはフレイムショットで焼き払うのが手っ取り早い。

戦車の上の岩に隠れている捕虜がフレイムショットを出すことがあるのだ。

CHECK 攻撃機は、潜水艦の機銃連射で落とせ！



潜水艦の甲板に降り立ったとき、最初に出現するのが編隊を組んだ攻撃機だ。この編隊を全滅させないと、次の敵が出てこない。そこで艦の機銃を斜めに連射して、早めに片付けてしまおう。

このミッションのボスを効率よく倒すには……

VS BOSS

この最終ボスに近道なし。地道に倒すのだ

やはり最終ボスもタイムを削れるような戦法は存在しない。地道にヘビーマシンガンなどをたたき込むしかないぞ。唯一のチャンスはヘリが地表近くに降下してきたときだ。このときはありったけの手榴弾をぶつけてやろう。大ダメージを与える絶好の機会なのだ。



基本はこの戦い方。じっくり戦うのだ



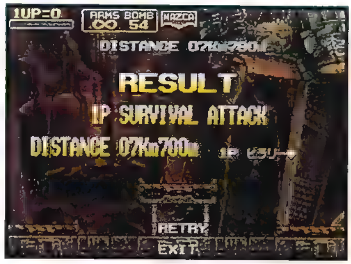
こんなときは手榴弾を投げまくれ！

CHALLENGE! SURVIVAL ATTACK

サバイバルアタックに挑戦！

難易度の高さは超A級、ひとつのミスが命取りになる……！

ミッション１からスタートし、死なないでドコまで進めるかを競うモード。進んだ距離はメートル単位で現れる。どれだけ進めば何点もらえるかは、下の表を参照。



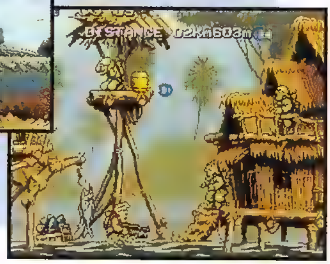
進んだ距離に応じた得点がもらえる。1メートルでも先をめざせ！

生き残るための秘訣（ひけつ）

とにかく無理はしないこと。スピードは求められていないので、じっくり進んで行けばいい。とくに敵がたくさん出てくるところは、少しずつ画面をスクロールさせて確実に敵を撃破していくのだ。



多数の敵を一度に出さないように進もう



パワーアップガンの弾数は無限だ。撃ちまくれ！

サバイバルアタックの基本評価		【得られる評価点表】
MISSION1	0〜3700M	370Mごとに１点、クリアで10点
MISSION2	3700〜7700M	200Mごとに１点、クリアで20点
MISSION3	7700〜11380M	73Mごとに１点、クリアで50点
MISSION4	11380〜15090M	61Mごとに１点、クリアで60点
MISSION5	15090〜18960M	48Mごとに１点、クリアで80点
MISSION6	18960〜22760M	34Mごとに１点、クリアで110点

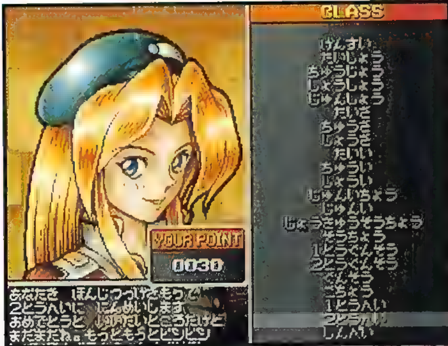
さらに……サバイバルアタックにおいて最終ボスを倒すと10点の評価点をゲット！



サバイバルアタックで最終面までクリアできる人っているのかな？　はっきりいって難易度は激ムズよ！

CLASS UP!
階級の昇格

評価点	階級名
0	しんぺい
20	2とうへい
40	1とうへい
60	ごちょう
80	ぐんそう
100	2とうぐんそう
120	1とうぐんそう
140	そうちょう
160	じょうきゅうそうちょう
200	じゅんい
280	じゅんいちょう
360	しょうい
440	ちゅうい
520	たいい
600	しょうさ
660	ちゅうさ
715	たいさ
770	じゅんしょう
825	しょうしょう
880	ちゅうじょう
935	たいしょう
990	げんすい



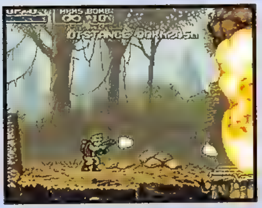
訓練で得た評価点によって階級がアップ！

ピンポイント・サバイバルの両アタックの成績で評価点はアップ。この評価点が一定以上貯まると、階級が上がるのだ。

階級昇格のしくみを示したのが、左の表。次の階級まで何点必要かは、これで一目瞭然だ。

げんすいの上の階級その名も…… だいまおう

げんすいよりも上の階級が存在することが判明。その階級名は「だいまおう」だ。この階級に上がるための評価点は1000点。すなわち完全クリアが必要ということだ。ぜひ、がんばって狙ってみよう！



だいまおうはサバイバルアタック時に究極ハンドキャノンという武器を装備！



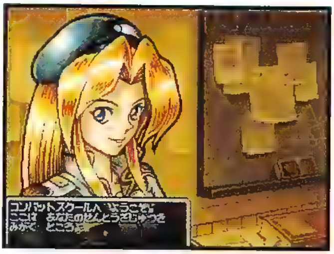
ああ、永遠のあこがれのだいまおう閣下。わたくしもこのような偉大なお方にお仕えしてみたいわ……

知らなきゃ損するメタスラ番外編!?

ソフィア教官とおしゃべりタイム

アタックモードの合間にちょっと一息いれましょう!

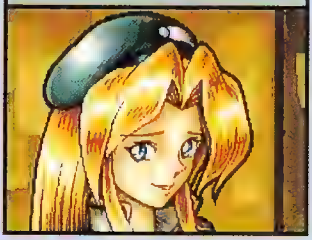
メインメニューからコンバットスクールを選び「コンバットスクールへようこそ」のセリフが出たらスタートボタンを押してみよう。楽しいひとときが始まるぞ!



この画面のときにスタートボタンを押せば、いいことあるよ!

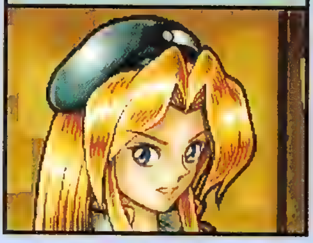
キミはもう全部見たかな? ソフィア教官の「表情の変化」

喜の表情



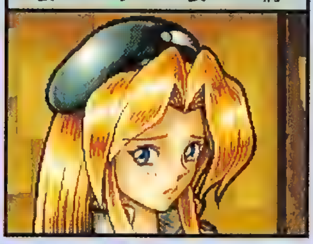
こちらの階級が高くならないとなかなか見ることができない。この表情を見るためにも、がんばって評価点を上げよう

怒の表情



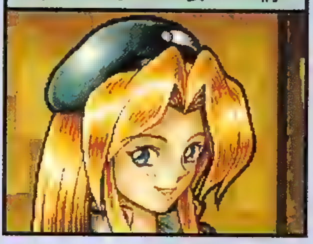
こちらの階級が低いときにしか見せない表情。でも怒った顔のソフィア教官もいいと思うのは僕だけだろうか……

哀の表情



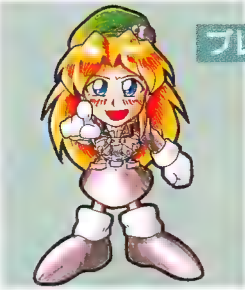
こちらの階級がかなり高いときにソフィアが困るような答えをしてみよう。ちょっと下がったマユが魅力的!?

楽の表情



いたずらっ子のような表情が最高! 星座を当ててくれるときに、こちらの階級が高いと、この表情を見せてくれるぞ

ソフィア教官の「心情の変化」



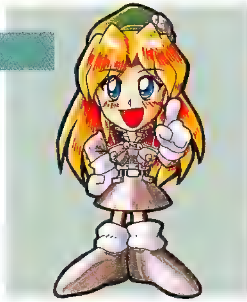
プレイヤーの階級「しんぺい」～「1とうぐんそう」

ソフィアの気持ち

まだまだ、努力が足りないわね。その程度で満足されては困るわ。いいでしょう、あんたみたいな新人はビシビシしごきまくってあげる。オッホッホッホ！

教官との階級差がかなりあるため、見下したようなモノの言い方をされる。でもこれがいいという人も世の中にはきっといるはず!?

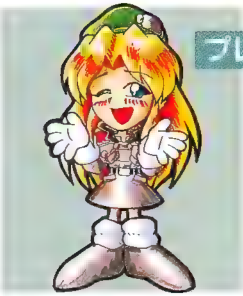
プレイヤーの階級「そうちょう」～「しょうさ」



ソフィアの気持ち

最近、結構がんばってるようね。でも、まだまだこれからが勝負よ。あなたって、この程度の器じゃないんだから。もっと努力しなさいよ！

ふつうの友だちのような接し方をされる。よくデキる部下と、その上司といった感じ。いまいち会話に面白味がない関係だ。



プレイヤーの階級「ちゅうさ」～「げんすい」

ソフィアの気持ち

あなたが優れた兵士なのは、わたしがいちばんよく知っていますわ。ああ、いつになったらわたしのこと、ソフィーと呼んでくださるのですか？

ソフィアの階級を越え、上官になっている。ソフィアは尊敬どころか恋愛モードに入っており、こっちとしては最高の関係！

プレイヤーの階級「だいまおう」



ソフィアの気持ち

かっかは世界を支配すべきお方。もはやわたくしが口を出せることはございません。かっかを賞賛する言葉は、もはやこの地上にはございませんわ

プレイヤーが最上の階級に上りつめた状態。常に畏敬の念をもって接されるので、こちらとしては非常につまらない関係かも？

ソフィア教官役&　エンディングテーマも熱唱

声優としてだけではなく、ラジオ、テレビ、舞台でもおなじみ！

冨永みーなさん

SPECIAL INTERVIEW

ソフィア教官として新兵たるプレイヤーをビシビシと鍛えてくれる冨永みーなさんのインタビューがここに実現！
インタビュアーは、みーなさんの大ファンなのでちょっと緊張気味だぞ。



ソフィア教官って人によって態度が違いますよね

——今回のキャラ（ソフィア教官）を最初に見たときの感想を教えて下さい。

冨永みーなさん（以下敬称略）：今までにやったことのない役柄なのですごく興味を持ちました。それに、キャラがオトナのオンナって感じで、ちょっとキリっとしたキャラクターができるというので嬉しかったです。あとキャラクターの設定がアニメよりも洋画っぽいじゃないですか。だから新鮮でしたね。

——実際、この役をやって、キャラのイメージは変わりましたか？

みーな：ソフィア教官って、人によって態度が全然違いますよね。まだ新米にはすごく厳しくて、（階級が）上の人には色っぽいという。イメージより、そういう部分が難しかったですね。

MINA TOMINAGA PROFILE

4月3日生まれ

㈱大橋巨泉事務所　所属

代表作

TVナレーション
どうぶつ奇想天外、世界ウルルン滞在記、開運なんでも鑑定団、など

アニメーション
サザエさん（ウキエ役）、アンパンマン（ロールパンナ役）、るろうに剣心（明神弥彦役）

CDシングル
「TOY GIRL」、「あなただけの景色」「どうぞこのまま」など

その他
5歳の頃から子役として活動。現在はTV、ラジオ、舞台など多方面で活躍中

叱るときの方が気持ちいい!?
メタルスラッグの収録秘話

——叱るときは、誰かをイメージしていましたか？

みーな：ダメな奴ですか（笑）。具体的に個人名では浮かびませんけど……。
　やっている人たちのダメさかげんをディレクションしてもらいながら、やりました。やっぱり叱る方は気持ちいいですね。

——収録の期間はどのくらいかかりましたか？

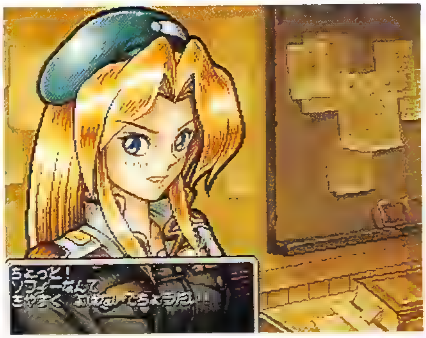
みーな：だいたい2時間くらいかな。

——他のゲームでもやられていますが、時間的にはそのくらいなのですか？

みーな：同じくらいですね。ゲームのときは、ひとりでいろんなパターンをドンドンとっていくんですよ。休みなくやる、っていう感じです。

——スタッフからは（役柄について）どのような指示が出ていたのですか？

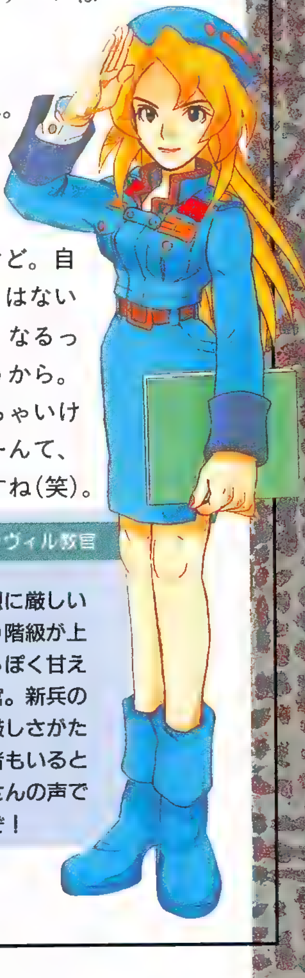
みーな：厳しいときと甘えるとき、許してあげる、やさしくなるなどの声をもう少し極端にという指示はありました。みんなが（ゲームを）うまくなっていったときに、あまりソフィア教官の態度が変わらないと、うまくなった甲斐がないですからね（笑）。



みーなさんは、このようなきついセリフの方がやりやすかったと言う

——みーなさんはゲームはするのですか？

みーな：たまにね。時間が空いたときに友だちとゲームセンターに寄ったりしますけど。自分の家ですることはないです。寝られなくなるって、みんなが言うから。睡眠不足になっちゃいけないでしょ。なーんて、すごい言い訳ですね（笑）。



ソフィア・グリーンヴィル教官

新兵には猛烈に厳しい反面、自分より階級が上の人間には色っぽく甘えてしまう女教官。新兵の中には、その厳しさがたまらんという者もいるという。みーなさんの声でビシビシいくぞ！

これが難しくって……、聴いちゃいました(笑)？

――このゲーム（メタルスラッグ）はご覧になりましたか？

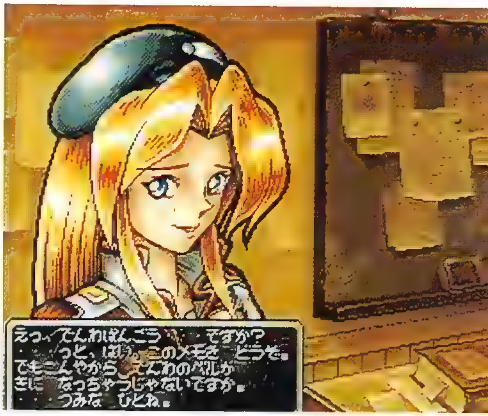
みーな：歌の収録をやるときにちょっと見せてもらったんですよ。でも私の声が出るところじゃなかったですけど。

――その歌の収録ですが、エンディングテーマを歌った感想を教えて下さい。

みーな：これが難しくって……、聴いちゃいました（笑）？

歌は、今までにも機会があれば歌わさせてもらいましたが、ゲームのメインキャラでエンディングテーマも、というのは初めてです。作ってくれた方の意気込みを感じて、それに添えるようにがんばったんですが。なにぶん難しい歌で音符が飛ぶというか（笑）。

スタッフの人たちはみんな、いい、



みーなさんかとてもやりにくかったと話す、甘えるソフィア教官のシーン。キミはもう聴いたかな？

いいって言ってくれるんだけど。本人は、ちょっと……。音符についてくのがやっとで（笑）。

ちょっと練習していっしょに歌ってもらえると、どれだけ難しいか分かってもらえますよ。だからセリフより曲の方が苦労しました。



――普通のアニメと今回のようなゲームキャラでは声をあてる上で違う点はあるのでしょうか？

みーな：ゲームキャラの方がその人の多面性が出るんじゃないんですか？

アニメはストーリーに沿って進みますからね。「やさしいところがあるけど厳しいのね」みたいな、ちょっとした二面性くらいしか出せないんですよ。

でもゲームは様々なシチュエーションにキャラが遭遇するので、ちょっと怒ったときとすごく怒ったときみたいに多面性を出さなきゃいけないという難しさがありますね。

去年の暮れはやっぱりアムロちゃんということで!

——いろいろなお仕事をしていますがどのお仕事がいちばん好きですか？

みーな：よく聞かれるんですけど、どれも好きなんでしょうね（笑）。

今、1週間生活していく中で、勉強しないと追いつけないのはラジオかな。ラジオは流れていくものですし、アニメやゲームのように作品に残るものとは違う難しさがあるじゃないですか。そういう意味では、FM東京でやっているラジオ番組『フェスタ』（日曜日AM6:30〜10:00にて放送中）は、生活の中ではかなりの比重を占めてますね。

あとは毎年、1年に1回公演しているバラエティショーかな。

お笑いというわけではないですけど1年間にあった出来事をコントにしてみたり、モノマネや歌ありのショーをやってます。

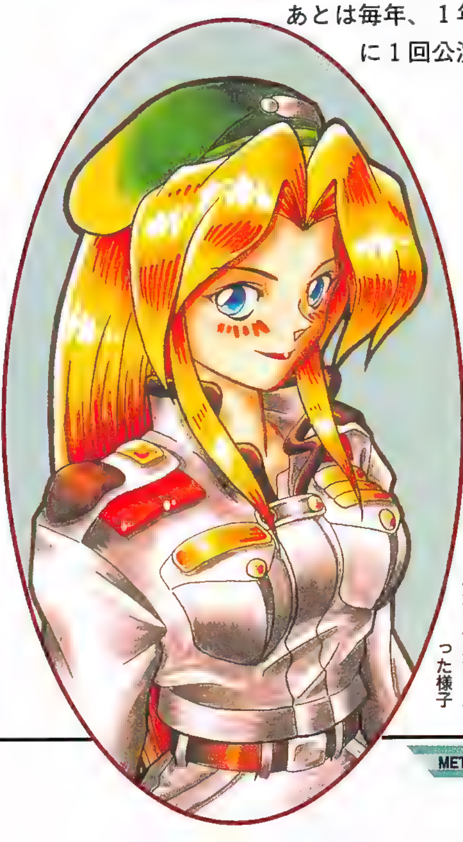
去年の暮れはやっぱりアムロちゃんということで、アムロメドレーをやりました（笑）。

中途半端だとかえって見てる人も悲しくなっちゃうじゃないですか。だから思いきってサルの恰好でスーパーモンキーズを！　今年はスピードですね、赤ちゃんの恰好して。やっぱり今年はチャイドルブームじゃないですか。マナ・カナをどうしようかな、とか思っているんですけど（笑）。

まあ全部まとめて表現者でいられればいいなあ、と思っています。



メタルスラッグのマニュアルを読みながら、攻略本についての質問が編集者に飛んだ



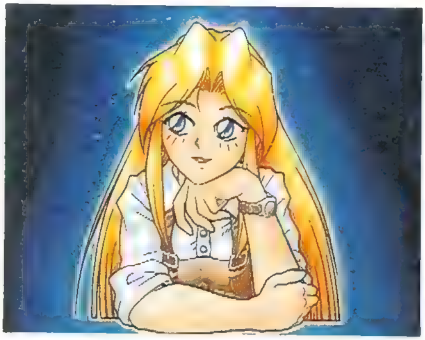
みーなさんはソフィア教官役をたいへん気に入った様子

気付いたら着ぐるみを着ているかも……

——最近はテレビのお仕事も多いそうですが？

みーな：番組のナレーションとかアニメとか、ラジオ番組を。テレビはモノマネの番組に出てるんですよ。日本テレビの『モノマネバトル』という番組なんですけどね。デフォルメ・メイクして出てます。秋とか冬にもあるので、ぜひ見てくださいね。

——モノマネのレパートリーはどのくらいあるのですか？



みーな：どうだろう？　ちゃんと歌を録音してもらって、ラジオのディレクターさんに聴いてもらったのは十何曲あります。テレビで披露したのは、5人です。瀬川瑛子さん、松任谷由実さん、中島みゆきさん、研ナオコさん、そして工藤静香さん。テレビでやるようになると意外と人選に難しくて…。

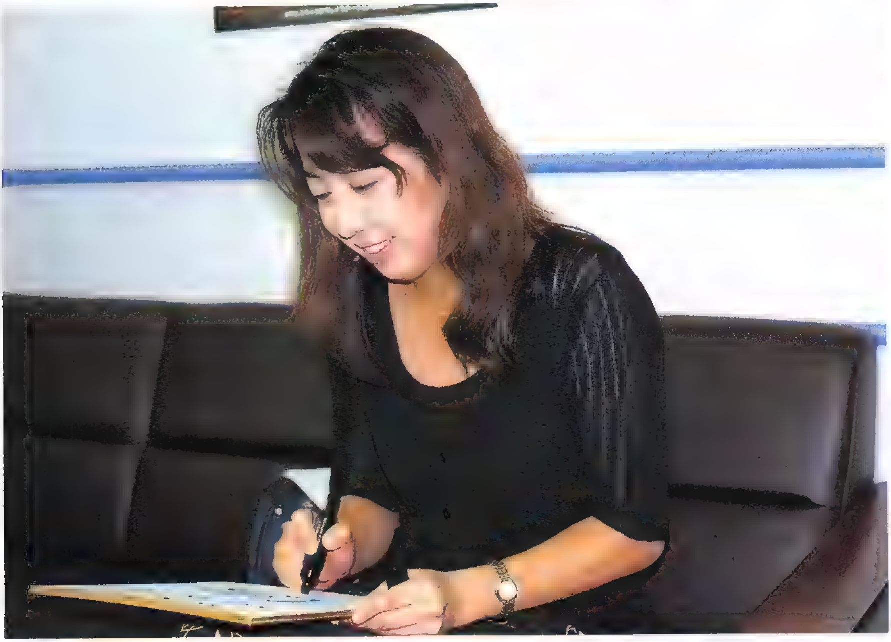


メタルスラッグを手に持って、ポスターの前で記念撮影！

——番組では、前もってネタ出しを？

みーな：リハーサルのとき、いくつかをスタッフの方に見てもらうんですよ。コレはダメとか、コレをもっと詰めてみようかって話をしながら。時間をかけてひとつを練っていくんです。みんな「一緒に作ろう」という気持ちでやって頂いて、すごく助かります。

番組自体は楽しいですけど、回を重ねるごとに迫られるものがありますね。気付いたら着ぐるみを着ているかも……（笑）。



ファンのみなさんのために快くサインに応じてくださった

このゲームは、根性を鍛えるゲームでもあるので……！

——声優以外にもいろいろなお仕事をしていらっしゃいますが、これからチャレンジしたいお仕事はありますか？

みーな：種類的には、ラジオ、アニメとか充実させてもらっているんで。

さっき話した１年に１回やっているバラエティショーをもうちょっと形を作っていきたいな、と思ってます。

——年１回の公演はいつ頃でしょうか。

みーな：12月28日に予定しています。暮れなのに暇ねぇ、というとてもいい方たちが来てくれます。

一応私がメインで、あとは三ツ矢雄二さんの劇団の男の子とか女の子がダンサーとして出てたりとか、いろんな方にお手伝いしてもらってます。

——最後にファンへ一言お願いします。

みーな：寝不足にならないで、ソフィア教官のやさしいところまで見られるように、根性を入れてがんばってゲームをやってください。このゲーム、根性を鍛えるゲームでもあるので、怒られたからってすぐスネたり、メゲたりしないでくださいね。あれは愛のムチですので、怒られてもがんばるように♡

お忙しいところありがとうございました

冨永みーなさんが歌う

エンディングテーマ紹介

「Hold you still!～夢見るタンクバスター～」

きらきらと光る　日差しに身をまかせながら
いつもより遠い　海の見える街まで来た

(Ah) 夢で見た　横顔なんだか寂しげで
「ひょっとして！」って言葉に
何か言おうとしたけどね　stop！
(Hold you still！)

そよ風のペダル　少し大きめのスニーカーで
六月の弱い日差しに　ちょっと焼けたかナ…

(Ah) いつの日か
「好きだ！」と言わせてみせるから
だからね　私それまで
なんにも言わないつもり
(Wow how selfish！)

※あなたにだって　分かっているはず
なのに　いつでも軽くかわして
通り過ぎる　優しい風みたいだね

わがまま言って　あなたを困らせ
だけど　ごめんね　なんて言わない！
だけど　今はじっとそばにいて

青く澄む　広い空をぼんやり見上げてる
絵葉書のシチュエイション　刻が止まったよう

(Ah) すれ違う　女の子を見たりしないで
お願い　いつまでも　ずっと私だけ見ていてよね
(Hold you still！)

カフェテラス　寄り添う恋人たちの囁き
木漏れ日の白いテーブルで　ちょっとため息

(Ah) 思い出は　二人で作っていきたいね
けれども　私一人きりで　いたい時もあるわ
(Wow how selfish！)

あなたもきっと　気づいているはず
なのに　なんだか素直じゃないね
はぐらかして横向いたりしないでよ

本音を言って　あなたに甘えたい
けれど　言葉になんかできない
だから今はそっとそばにいて

※くりかえし

あなたに会って　変わってく気持ち
分かってください　なんて言わない
だけど　好きよ　ずっとそばにいて

SPECIAL PRESENTS

冨永みーなさんサイン色紙プレゼント

10名様（抽選）

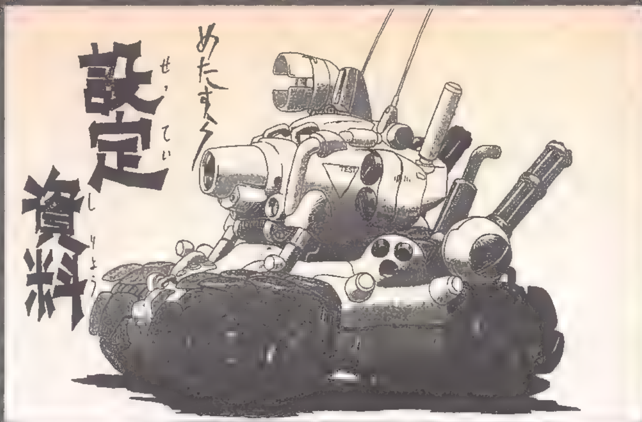
プレゼント希望者は官製ハガキに、①住所、氏名、年齢、②メタルスラッグをプレイした感想、③今、流行っている事を記入。下記の宛先までご応募下さい。当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせて頂きます。

締め切り：'97年12月末日

〒164 東京都中野区本町３－32－15
㈱ケイブンシャ「メタルスラッグ」係



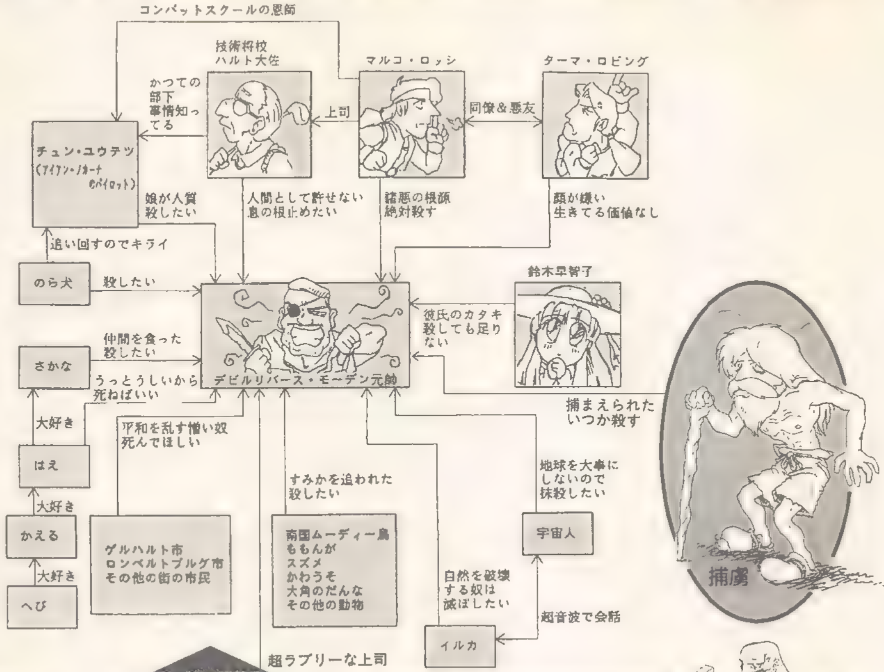
ESTABLISHMENT MATERIALS



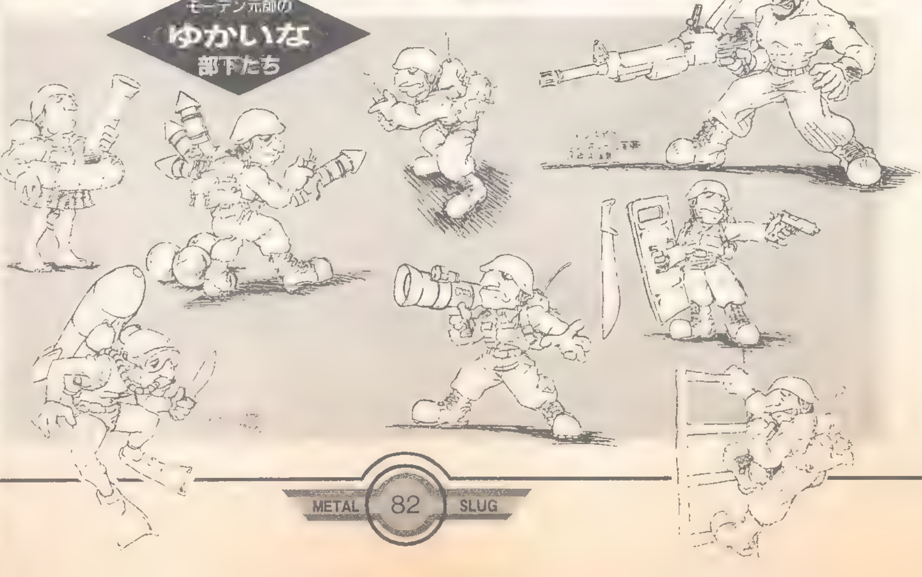
キャラクターからメカニック、はては没設定までとメタスラのすべてといかなくても、ほとんどが分かってしまう設定集！超レアなネタ満載のスペシャル企画なのだ。

METAL SLUG モーデン元帥をかこむ

登場人物相関図



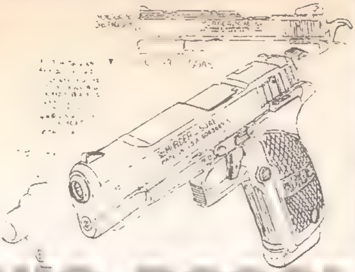
モーデン元帥の ゆかいな 部下たち





マルコ・ロッシ

壁に寄りかかっているカットはバストアップよりもやや童顔。背中のバックパックが重そう。右手に握っている銃は通常武器のコンバットマーダー50AEだ。



MARCRUIS DENNIS ROSSI

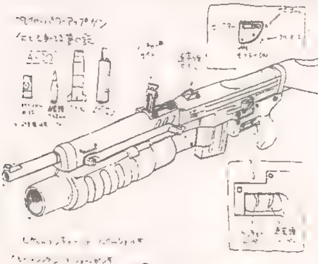




TARMICLE ROVING

ターマ・ロビング

背中にパワーアップガンを背負ったターマ。バックパック、ブーツともに基本装備はマルコと同じ。ちなみにこのパワーアップガンはどんな弾でも撃ち出せる夢の銃なのだ。



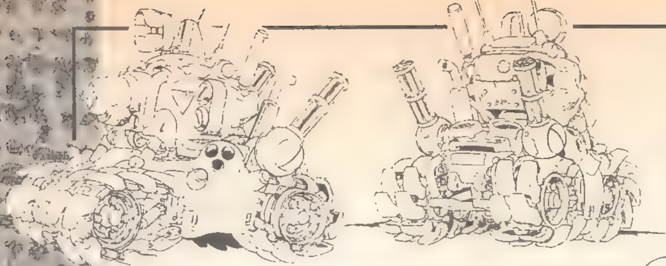


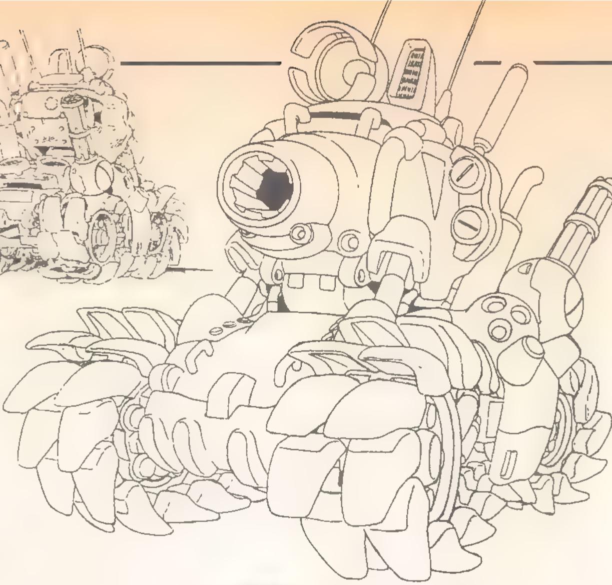
没なプレイヤーキャラ

どちらも1Pと2Pの没カット。1Pが熱血少年で2Pは女の子。この2Pの設定は、デザイナーさんの強い要望だったらしい。





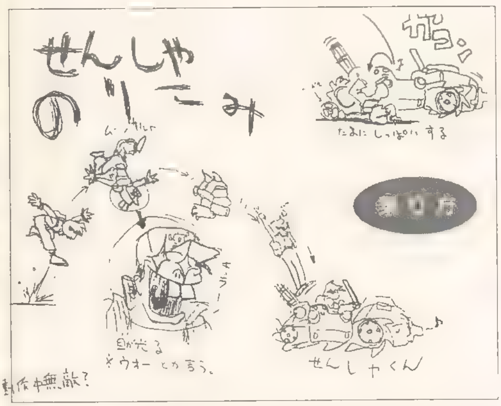


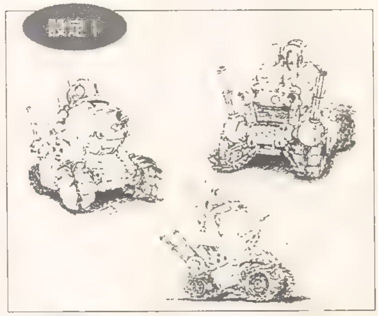


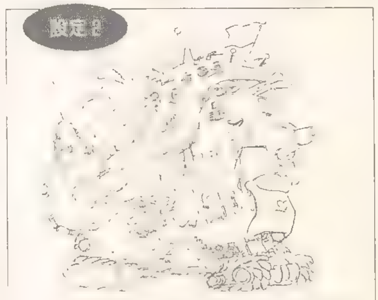
メタルスラッグ

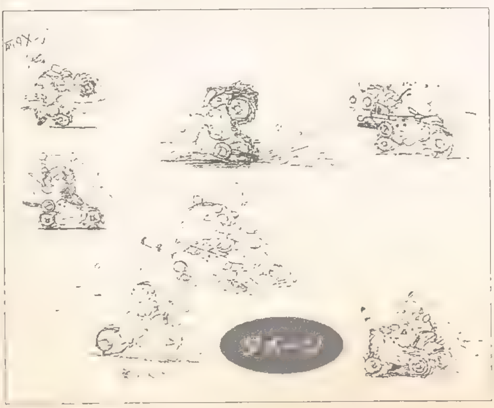
下の5点はぜんぶ没カット。このような段階を経て(?)、現在の形(上3点)に落ちついた。

しかし設定1はともかく、設定2、3はまったくの別物。というか設定2は敵の超メタスラ、設定3は超進化メタスラとデザイナーさんが趣味で描いたものなのだ。







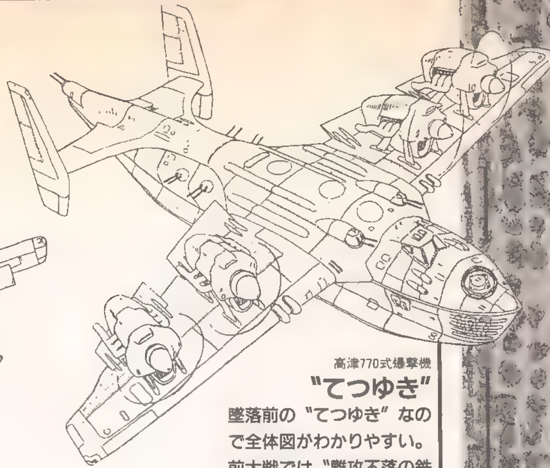




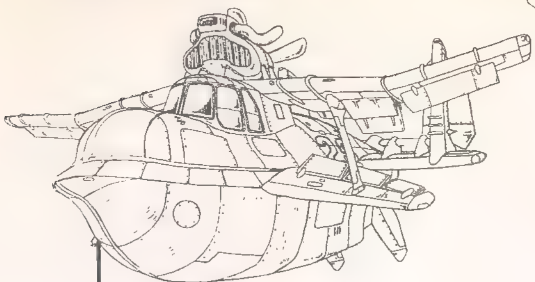
ボスメカ

ボスメカ6体の各設定画。とくに"てつゆき"は"残骸要塞"になる前の状態だ。

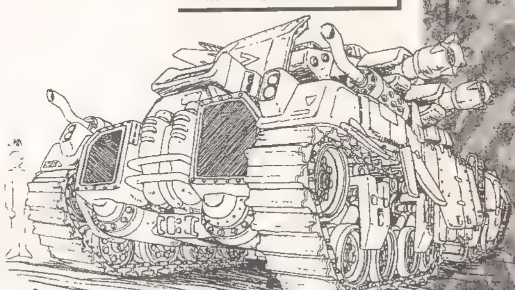
どれもゲームで登場するのとはひと味違う雰囲気を持っているので、ゲーム画面と見比べてみるのも面白い。



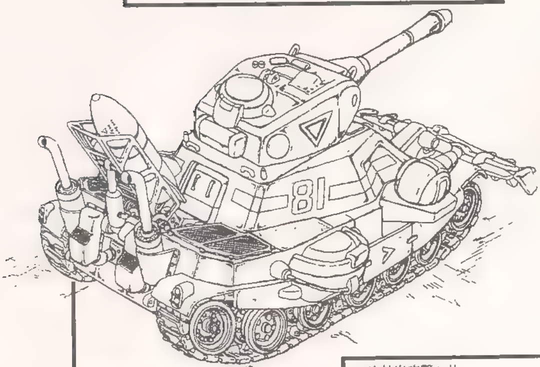
高津770式爆撃機
"てつゆき"
墜落前の"てつゆき"なので全体図がわかりやすい。前大戦では"難攻不落の鉄の城"と呼ばれていた



開発途上大型機
ヘアバスター・リバーツ
旧型レシプロ機をテストベットにした大型爆撃機で、エンジンをジェット推進式にも換装可能

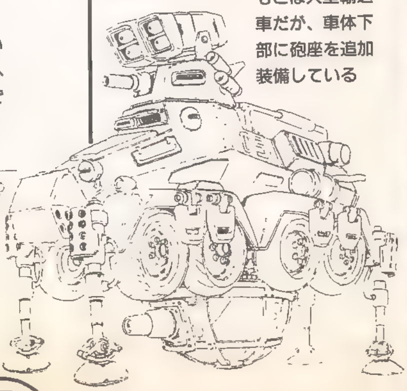


超弩級自走砲　SDV-001
"谷王"
主砲にHTB粒子を放出するアンドロー・キャノンを搭載した広域掃討用の大型戦車

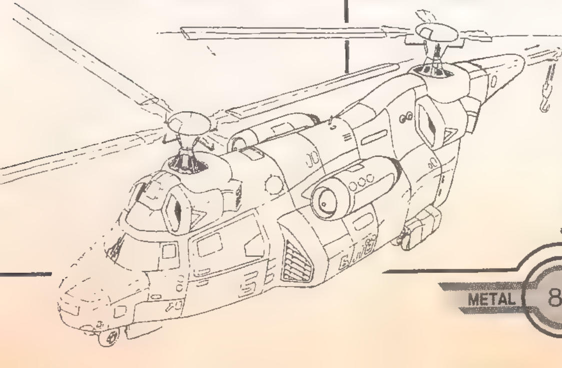


共同作戦用戦車
シュー&カーン
強固な装甲を追求するあまり車重が重くなり、巡航速度は15キロ程度しかでない失敗作

万能射程戦闘車
アイアン・ノカーナ
もとは大型輸送車だが、車体下部に砲座を追加装備している

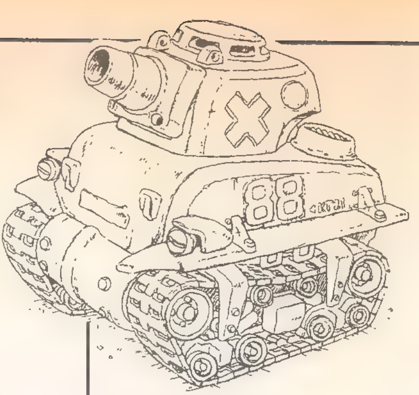


二次放出攻撃ヘリ
ハイドゥ
もともとは何の変哲もないタンデムローターの輸送ヘリだったが、反逆軍の手で改良されて武装ヘリに



反逆軍メカニック

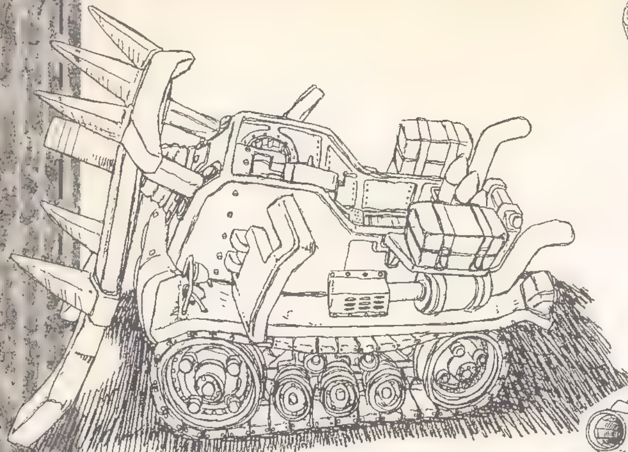
メタスラに登場するその他もろもろのメカニックを中ボスを含めて紹介だ。解説は『ジューンブライド年鑑2029年度版』を参考にしてるのでよろしく！



II号戦車

ジィ・コッカ

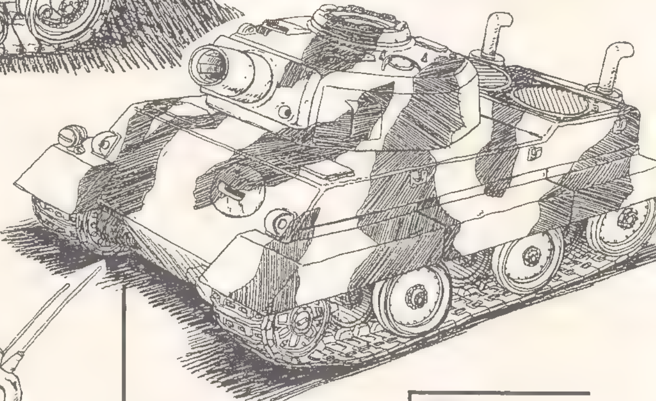
元帥反逆軍機動部隊でもっとも生産台数の多い車両。正規軍の標準戦車"セントサイモン"を基に設計され、155ミリの戦車砲を装備している



II号戦車b型

メルティ・ハニー

車体の装甲を前面だけにした歩兵戦闘戦車。むきだしの搭乗員がこの車両の弱点である



III号戦車

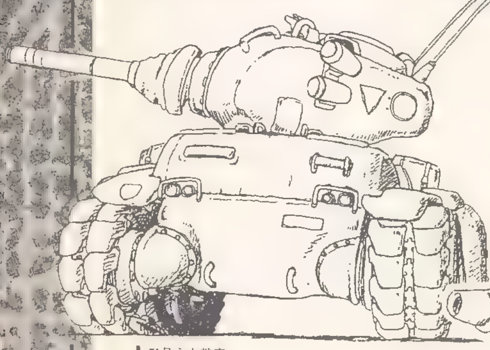
ブル・チャン

山岳地帯などの極端に足場の悪い場所での運用を想定して開発されたため、キャタピラや駆動系の性能が高いのが特徴である

V号戦車

アイアン・イソ

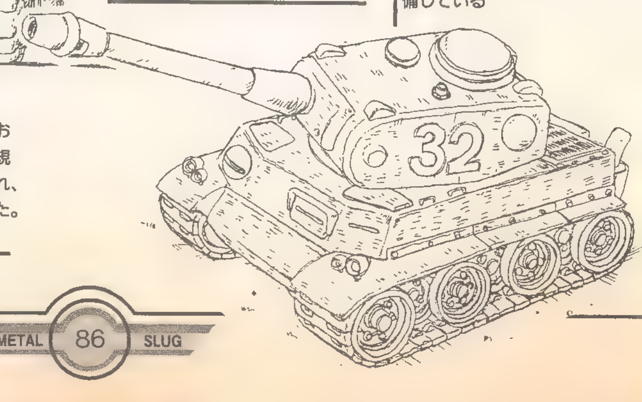
守備力強化を目的に開発された防御用戦車。長射程のキャノン砲と分厚く強固な装甲を装備している

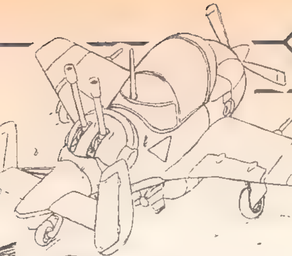


IV号主力戦車

ギリダ・O

元帥反逆軍が汎用性の高さを主眼において開発した車両。また開発時、正規軍の新型万能戦車開発中の情報も流れ、それに対処する性能も求められていた。反逆軍最強の呼び名もある一台だ

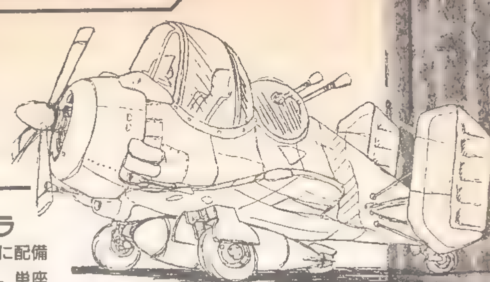




局地爆撃機

イーカ・B

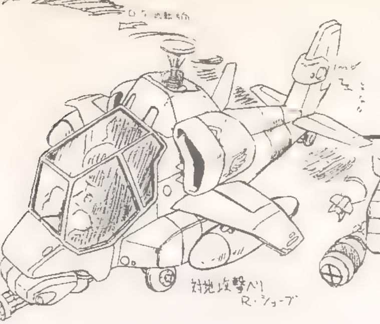
フライング・タラをマイナーチェンジした姉妹機で海洋部に配備されている



局地爆撃機

フライング・タラ

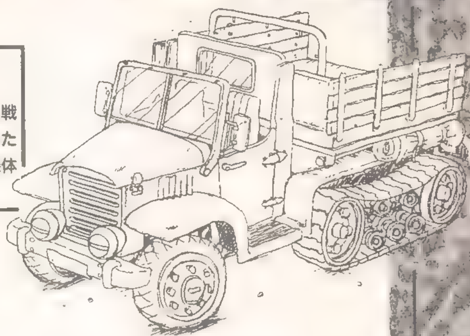
元帥反逆軍の陸上部に配備されている航空兵力。単座の爆撃機である



武装ヘリ

R・ショーブ

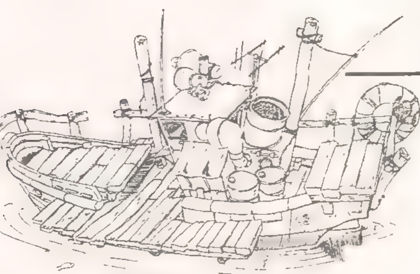
反逆軍に正規軍の戦車兵力に対抗するために開発された機体



輸送トラック

ランド・シーク

後部がキャタピラになっている輸送用トラック



武装屋形船

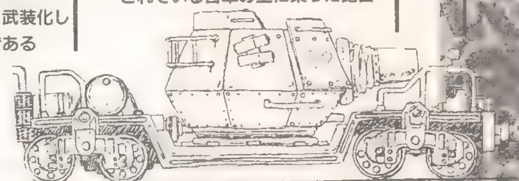
ハンマー・ヤン

観光用遊覧船を反逆軍が接収、武装化した木造船である

屋根から砲台

ミニ　バタ

民家や大型の広告塔に偽装して配備されている台車の上に乗った砲台





UFOが3ステージで中ボスを倒したあとに1／3の確率で現れる。またステージ6の海面着水直後も1／14の確率で出現するぞ。



これがウワサの未確認飛行物体UFO！でも出現はランダム

極秘入手コレがUFOのすべてだ

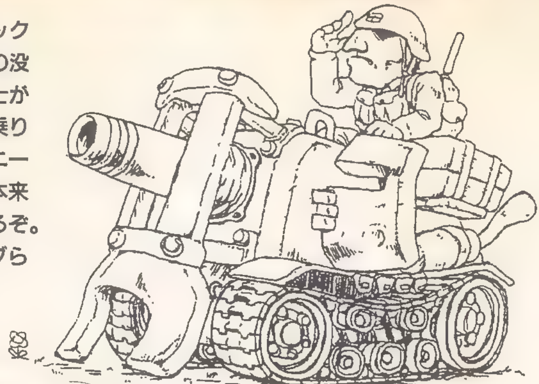


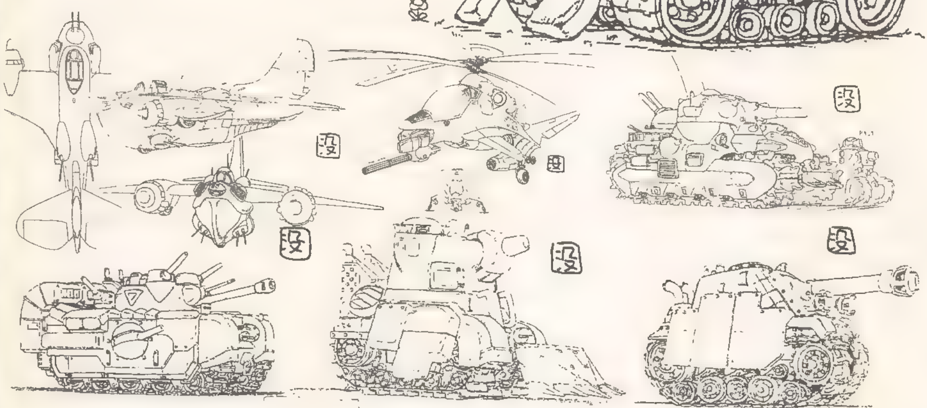
没 特集なの♡

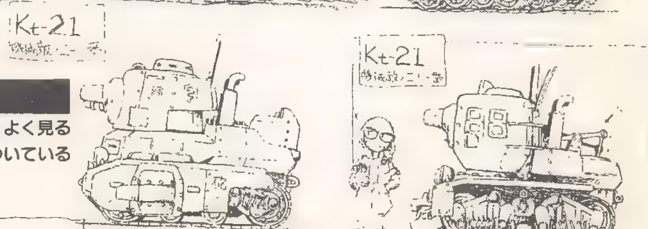
メカニック 没 MECHANIC

多くの完成メカニックの裏には、さら多くの没メカニックあり。兵士が上半身を向きだしに乗り込むメルティー・ハニーもやはり没。前部に集中した装甲が本来のものより少しシンプルになっているぞ。

他にも "てつゆき" やR・ショーブらしきメカニックが見られる。

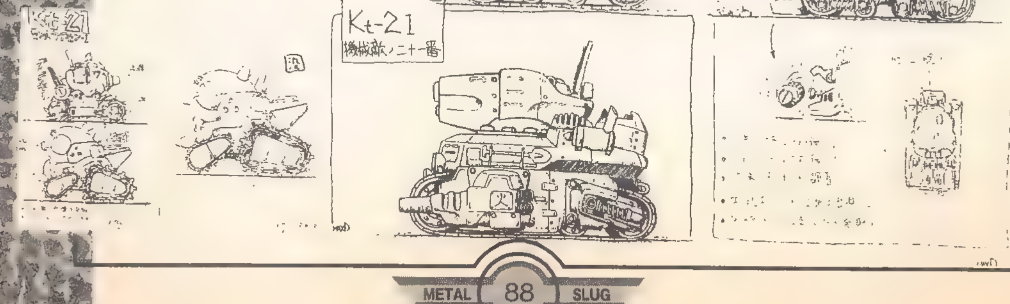






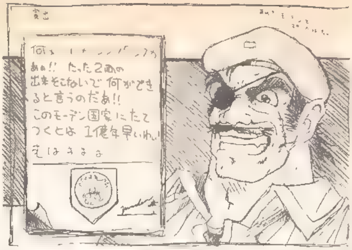
KT-21の没

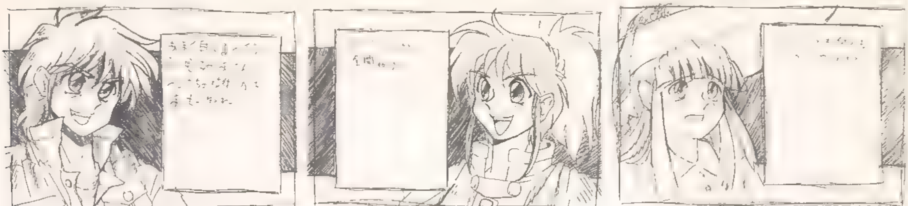
II号戦車ジイ・コッカの没画。よく見ると車体の上下にキャノン砲がついている



演出 没 PRODUCTION

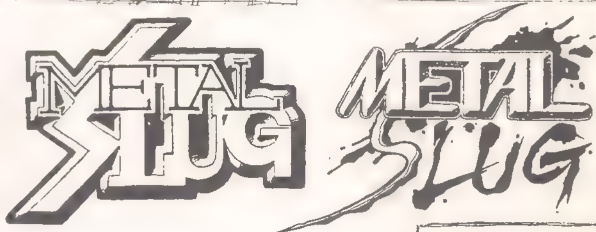
メタルスラッグ企画段階でデザイナサーさんの描いた演出プラン。
当初はオープニングかステージクリア後などに、こんな演出が入る可能性もあったらしい。
2Pキャラの「ラブラブパワー全開ね」や鈴木早智子さんの反ベソ顔もイイが、モーデン元帥のいかにも……という目つきがイヤらしくてイイ感じだ！





タイトル 没 TITLE

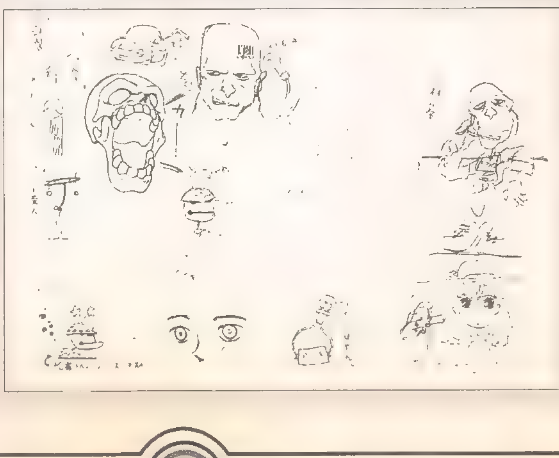
メタルスラッグのタイトルロゴの没ロゴをほんの一部だけ紹介。この他にも山のように（涙）没があり、苦労のほどがうかがえる。





おまけ 絵描けへんウィルス

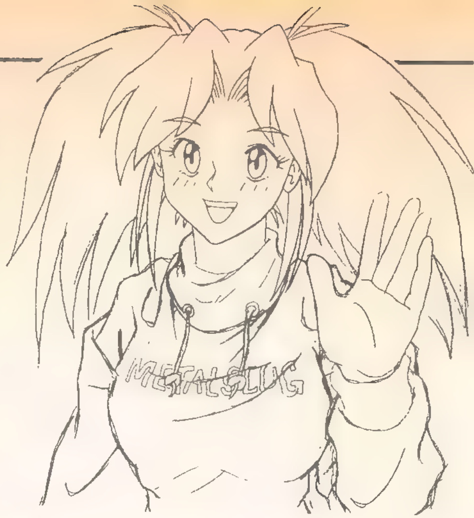
メタスラのデザイナーさんはブルーな気分になるとこのような意味不明なイラストを描き続けてしまうそうです。
どういう意味があるのかは謎ですが面白いので……。



ソフィア 没 SOPHIA

ソフィア教官の没設定を色まで塗られて採用寸前だったものから誰これ？　と一瞬で没になったものまでを一挙に掲載！

髪型も完成に近いものから三つ編みまで多種多様。また、没ではなく、アートギャラリーの原画もまとめて紹介するぞ。





メモ見
かなり普通のソフィア教官。足元の線がまだ少しラフである

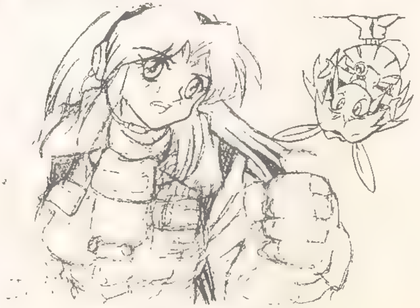


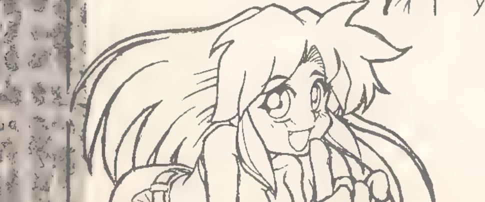
ランジェリー
布にヒモが通っている質感にまでこだわっている一点

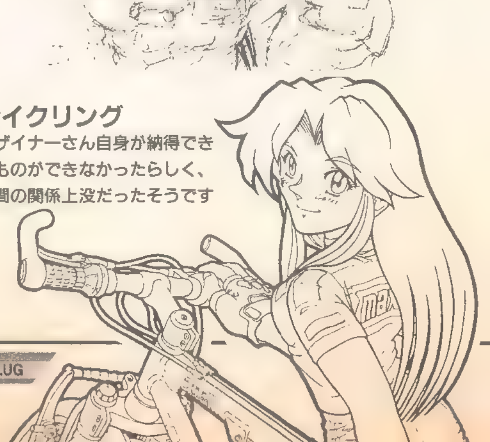




三つ編み
採用寸前までいったがポーズが不自然という理由で没







サイクリング
デザイナーさん自身が納得できるものができなかったらしく、時間の関係上没だったそうです



水着

こちらはランジェリーではなく、正真証明のみ・ず・ぎ。腰に巻かれたパレオがいいね！





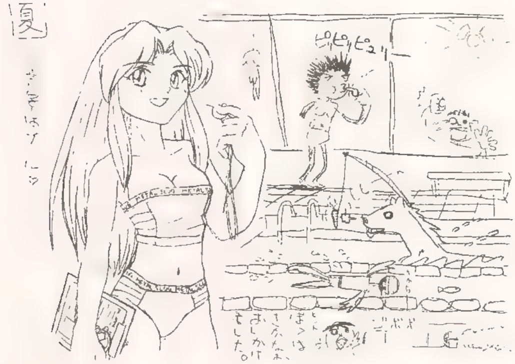
女教官

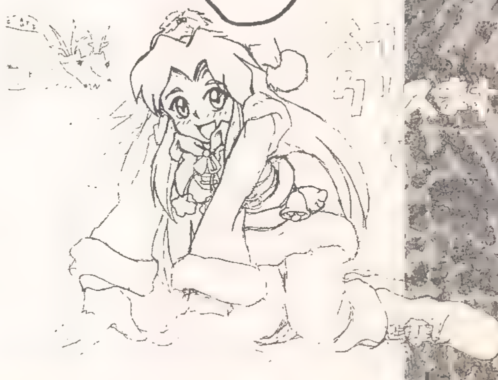
完成に近い状態のソフィア。これなら教官って感じがする



猫？

ここまでくるとまったく別のキャラ。いわゆるロリータ系の猫バージョンかな

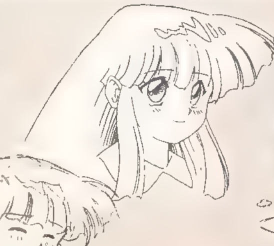


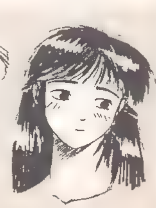




鈴木早智子さん

エンディングにちらっと登場する鈴木早智子さん。デフォルメからリアルまで何でもありだ









回答：みいはあ（企画担当）

METAL 開発者インタビュー SLUG

メタルスラッグの産みの親であるスタッフの方に、いろいろ質問をぶつけてみたぞ。ファンは必見のページだ!!

Q1　今回の作品を作る上でのコンセプトはどのようなものでしたか？

◎とにかくかっこよくてスピード感があって、そして楽しいアクションゲームを作る。
◎ちょっとコミカルなキャラクターを採用するものの、キャラのアクション、爆発などの各種エフェクトはきめ細かくてリアルなものにする。
◎爽快でド派手なゲーム画面。



◎誰でも気軽にプレイでき、あまり細かいことを考えずに連射連射でストレス発散できる。
◎プレイヤーの乗り込む戦車メタルスラッグの生き物のような斬新な動き。

Q2　PS版に追加要素「ANOTHER STORY」を付けられたのはどうしてなのでしょうか？　また、他にも付けたい要素はありましたか？

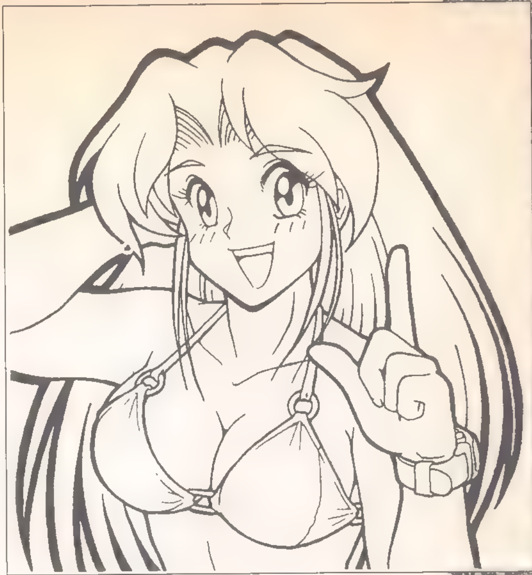
まず第一にせっかく業務用から時間をおいて発売するわけですから、全く同じ内容のものではつまらないので、裏設定を説明するミニゲームモードを付けようということになりました。あと、コンバットスクールに訓練専用ステージを追加したかったのですができませんでした。

Q3　メタルスラッグというタイトル名はどのような意味があるのでしょうか？

直訳すると「鉄のなめくじ」。

戦車でありながら、生き物のような動きで地面をはいずるということから「なめくじ」を連想し、それに鉄っぽさをストレートに表現する「メタル」をくっつけました。

他にも候補はいくつかあったのですが、「主役メカをなめくじ呼ばわりするのがオシャレ」ということで決定されました。でも、プレイヤーからのアンケートの中に「タイトルがよくない」というものがありました。やっぱりセンス悪いでしょうか？



Q４　開発時、あるいは移植時の面白いエピソードがありましたら教えてください。

オリジナルの業務用を開発中にあまりに多忙なため、当時つきあってた女の子にふられてしまいました。開発が終わって一段落した頃にいい感じになってヨリが戻りそうになったのですが、移植作業が始まったとたん、再びふられてしまいました。

メタスラは私にとっては不幸のゲームなのです。こんな私にもいつか再び春はくるのでしょうか。……ところでこの話、私自身は全然面白くないんですけど。

Q５　開発陣の方が敵として登場するという噂を耳にしたのですが……。

捕虜の名前には1000人分が用意されているわけですが、途中でネタが尽きたのでスタッフの名前も無断で拝借しています。というわけで敵ではなく捕虜として登場しているということになるのでしょうか。

Q６　捕虜の一人一人にまで名前が付いていますよね。ここまでこだわった理由をお聞かせください。

せっかく人間を助けてるのに、ただボーナス得点を計算するだけじゃ味気ないと思ったので名前を設定することにしました。あまり人数が少ないとすぐに同じ名前が出てきて飽きてしまうので1000人分用意することにしました。1000という数字は単純にきりがいいのと、こんなバカなことする人は他にいないだろうと思いまして。

内容の方は、「世界規模の紛争」ということを表現するために国際色豊かに用意したつもりです。家庭用に移植

するにあたって、1万人にしようとしたのですが、大人の事情で実現できなかったのが残念です。

Q7　コンバットスクールに入るとき、生年月日や血液型まで入力するのはどうしてなのでしょうか。

ゲーム内の自機キャラに少しでもプレイヤーの「自分」を投影できるように。また、IDカードという表示を使って軍隊に入隊してるという雰囲気が出ればな〜と思いまして。

当初はハードの内蔵時計を利用して、プレイヤーの誕生日になるとソフィアがお祝いしてくれたり、バレンタインやクリスマスなどのイベントを考えていたのですが、ネオジオCDにそんなものはついてないので断念しました。

Q8　ソフィア教官のお言葉（特に叱られるとき）が一部で大好評らしい（笑）のですが、何かこだわりのようなものはあったのですか？

とにかくプレイヤーのプレイ意欲を刺激するようなものになるよう心がけました。訓練結果によって叱咤激励したり、階級が上がっていったら言葉遣いが丁寧になったり、プレイ内容やプレイヤーの状態の変化になるべく細かく対応できるようにしたつもりです。また、稚拙ながらも恋愛シミュレーションっぽい要素も組み込んでみたのですがいかがでしたでしょうか？

当初は入隊時に女性で登録すると美形の男性教官が担当につく、というアイデアがあったのですが、諸々の事情により実現できませんでした。

ところで、2P協力プレイで訓練すると、専用の評価メッセージが出ますので試してみてください。私自身は結構面白いメッセージが用意できたと思っているのですが。

Q9　各ミッションのタイトルは、どのようにして決まったのでしょうか？

「メタルスラッグ」という連続ドラマのサブタイトル、といった雰囲気でつけました。だいたい見たままのものがついており、最終面だけは何となく最終回っぽい感じにしてみたのですがどうでしょうか。

Q10　主人公にナイフを持たせたのはなぜですか？

戦争モノには「撃つ」だけじゃなくて「斬る」というアクションも不可欠だと思いまして。あと、単純に自分自身がナイフを使って敵を倒してみたかったからです。

余談ですが、ナイフで敵を倒すと撃つのに比べて3倍の点数が入るのでハイスコアを狙うなら押さえておきたいテクニックです。

Q11　ザコ敵のアクションにもかなり凝っていますが、ここまでこだわった訳をお聞かせください。

企画当初よりデザイナーの方では「戦争モノのアクションゲームにおいて、過去にないくらい細かい動きをする敵兵士を作る」という方針ですすめられました。また、ゲーム的な機能としては特に必要のないパターンもたくさん用意されていますが、これはひとえに生きてる感じや生活感を出そうとしたものです。

Q12　敵の登場メカのネーミングはどのようにして決まったのでしょうか？

ロボットアニメの敵メカのように訳が分からないようなもの、という路線でネーミングされており、モーデン軍の人はあれで意味が分かるかもしれませんが、私はモーデン軍ではないのでどこがどういう意味なのかはわかりません（はっきり言ってテキトーだなんて口が裂けてもいえません）。

Q13　鈴木早智子さんというキャラが設定にあったのですが、いきなり日本人キャラが登場するのはなぜですか？

鈴木早智子さんは1P用のエンディングで帽子を飛ばされている彼女で、あの場面は戦死した彼氏のお墓参りをしているところです。

前述の通りこの戦争が世界規模のものであり、いろんな国の人がたくさん亡くなっています。従ってああいう場面は珍しいものではなく、たまたまカメラがとらえたのが日本人の彼女だった、というだけのことです。

Q14　開発者の方々がお気に入りのキャラやメカがありましたら教えてください。

盆、正月、クリスマス……全ての年中行事を奪っていった万能戦車メタルスラッグ。スタッフ一同、みんな愛しすぎて可愛さ余ってます。

Q15　なかなかうまくなれないというプレイヤーにアドバイスを一言お願いします。

このゲームは強制スクロールではないので、無理しないよう自分のペースでゲームを進めていき、徐々にゲームに慣れていくようにしてください。また、ガンだけでなく、手榴弾を積極的に使うようにしていくとおのずとゲーム展開が変わってくると思います。

手っ取り早いやり方としてはオプションメニューの難易度設定とクリア面ステージセレクトの機能を併用すれば一通りクリアすることは難しくないので、あとはコンバットスクールに入隊して楽しみながらプレイすることをオススメします。

Q16　最後に読者に一言お願いします。

これからもプレイヤーのみなさんが楽しめることを最優先にゲームを作っていきますのでよろしくお願いします。

STAFF

編集・構成／竹中　清、竹部晴信
　　（STUDIO HARD TEAM3）
文　／竹部晴信、桑木貴章、西　千佳子
　　（STUDIO HARD TEAM3）
本文デザイン／長野幸三
スペシャルアドバイザー／小神野（だいまおう）徹
カバーデザイン／田村　宏
マップ作成／高橋みどり（STUDIO HARD）



この本に掲載された文章、写真、イラスト等についての責任はすべて小社にあります。

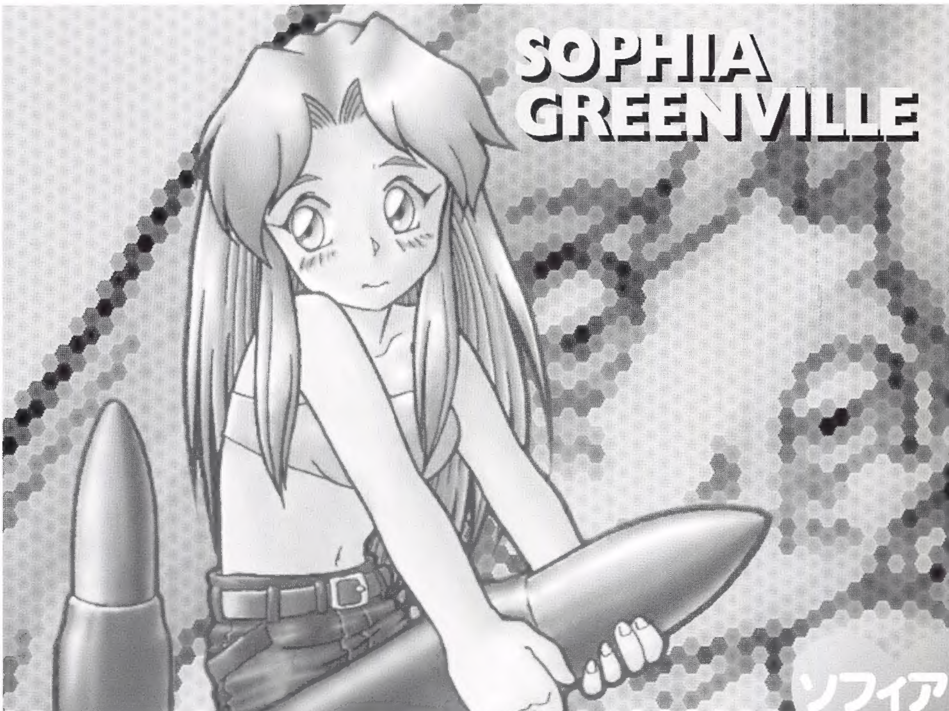
プレイステーション必勝法スペシャル

メタルスラッグ公式ガイドブック

発行人　加納将光
編集人　吉田陽一
発行所　株式会社　勁文社
〒164　東京都中野区本町3丁目32番15号
電話・03-3372-3281（編集）03-3372-3291（営業）
振替・00190-8-13311
写植・版下　株式会社　日東社
印刷所　凸版印刷株式会社
製本所　明興製本工業株式会社

落丁、乱丁本は当社にておとりかえいたします。
発行日、定価は、カバーに表示してあります。

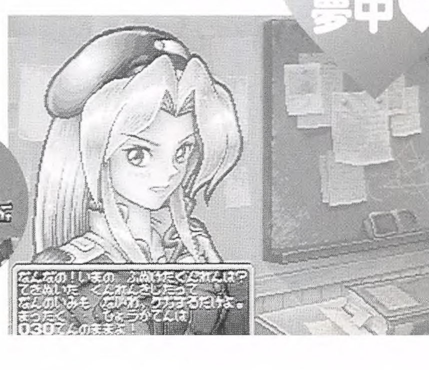
ISBN4-7669-2838-5　C0076



ソフィアに
夢中♥

**ふぬけだの腰抜けだのって、
なんでここまで言われちゃうのかな。
でも、そんなソフィア教官の
怒ったときの表情が
たまらなくいいんだよね。
(19さい二等兵)**





特別プレゼントのお知らせ

メタルスラッグ
オリジナルポスター
5名様



『メタルスラッグ公式ガイドブック』はいかがでしたか。
さて、最後にまたまたプレゼントのお知らせです。
な～んと、メタルスラッグオリジナルポスターを
抽選で5名の読者にプレゼントします。
応募方法は80ページの冨永みーなさんの
サイン色紙プレゼントと同じ。
希望する賞品名、メタルスラッグの感想などを
記入して下記宛先までご応募ください。
でも、色紙とポスター両方欲しい、なんてのはいけません。
どちらかひとつにしてくださいね。
ソフィアからのおねがいです。

●

※応募者多数の場合は抽選となります。
なお、賞品の発表は、発送をもって
代えさせていただきます。

●

〒164 東京都中野区本町3-32-15
(株)ケイブンシャ「メタルスラッグ」係 まで

応募締切り:'97年12月末日

株式会社 勁文社 発行 平成 9年9月25日 初版

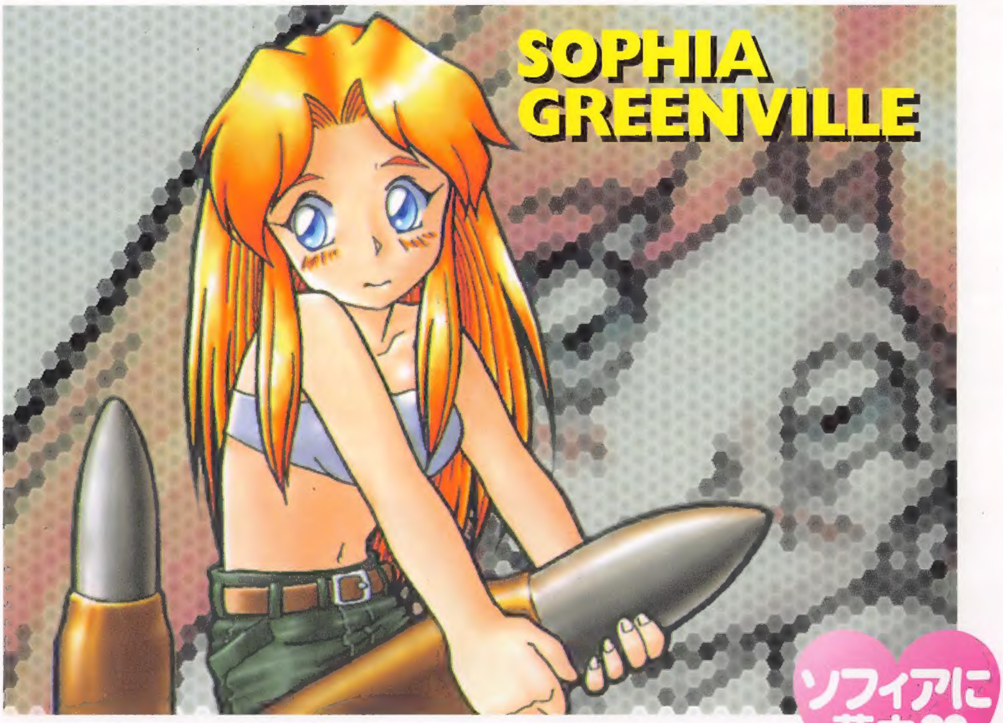
ISBN4-7669-2838-5

C0076 ¥1100E

9784766928389

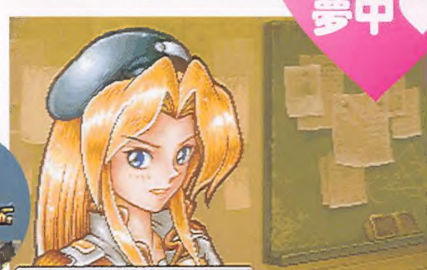
●定価:本体1100円＋税

1920076011009



ふぬけだの腰抜けだのって、
なんでここまで言われちゃうのかな。
でも、そんなソフィア教官の
怒ったときの表情が
たまらなくいいんだよね。
(19さい二等兵)





プレイステーション必勝法スペシャル
メタルスラッグ公式ガイドブック
ケイブンシャ